This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

NEDL TRANSFER
HN 5118 C

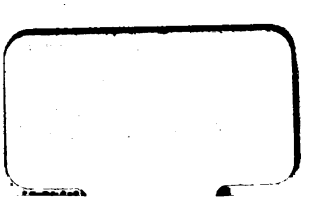
SG 3648.46

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938



HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1918

PARIS. IMPRIMERIE DE WITTERSHEIM, RUE MONTMORENCY.

TRAITÉ

DU

JEU DES ÉCHECS

PAR

W. LEWIS.

TRADUIT DE L'ANGLAIS.

PAR

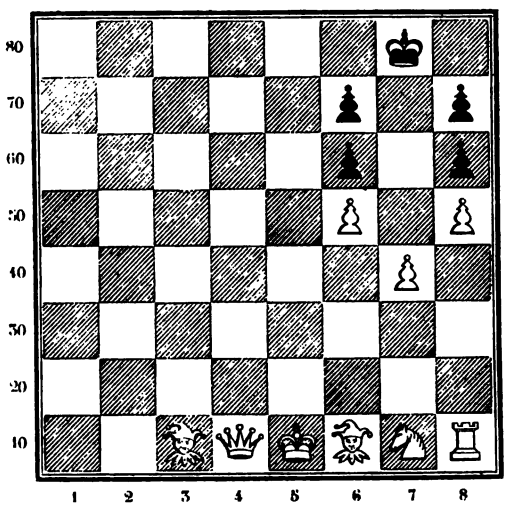
H. WITCOMB.

ET ARRANGÉ SELON LE SYSTÈME LEXICOGRAPHIQUE

de

M. KIESERITZKY.

XXV. Mat en 51 coups.



Les blancs s'engagent à faire mat avec le pion du Cavalier sans qu'un pion noir puisse quitter sa place.

Paris

CAFÉ DE LA RÉGENCE, PLACE DU PALAIS-ROYAL.

1846

A MONSIEUR DEVINCK,

PRÉSIDENT DU CERCLE DES ÉCHECS DE PARIS.

Monsieur,

Permettez à un humble amateur des Échecs de vous offrir l'hommage d'un livre destiné à propager la connaissance et l'amour de ce jeu, qui a été de tout temps le délassement des plus grandes intelligences.

A qui, en effet, cet hommage peut-il être plus dignement présenté qu'à vous, Monsieur, qui occupez avec tant d'aménité la présidence du Cercle des Échecs de Paris.

Veuillez agréer, Monsieur, l'hommage de la traduction du Traité de M. LEWIS, *ouvrage que j'ai entrepris avec l'aide de mon excellent ami* M. KIESERITZKY, *auquel je témoigne ici toute ma reconnaissance.*

Permettez-moi, Monsieur, de vous offrir l'assurance de la plus haute considération avec laquelle

J'ai l'honneur d'être

Votre très humble serviteur,

H. WITCOMB.

AVANT-PROPOS.

J'ai cru devoir céder avec d'autant plus d'empressement au vœu du traducteur, en accompagnant cet ouvrage d'une préface, que c'est pour moi une occasion de payer au célèbre auteur un juste tribut d'estime et de reconnaissance. Le traducteur, par des motifs que je respecte, s'étant fait une loi de reproduire l'ouvrage tel qu'il a été écrit, sans commentaire ni observations, seulement sous une autre forme, la préface doit se renfermer dans les bornes qui lui sont prescrites. Il ne faut donc pas s'attendre à trouver ici un jugement sur l'ouvrage même ni une comparaison avec les productions les plus importantes de l'époque, dues à Bilguer et Heydebrand, Jaenisch, Walker et Calvi. Notre tâche doit se borner à exposer le plan que l'auteur a eu en vue en composant son ouvrage, et ensuite à expliquer d'après un point de vue scientifique la méthode de notation et d'arrangement employée par le traducteur, qui est ici présentée au public pour la première fois. Nous réclamons la bienveillance et l'attention du lecteur qui, libre de préjugé, accepte volontiers le progrès qui étend son horizon sans détruire ce qui existe.

Dans sa préface M. Lewis nous apprend que l'écoulement rapide de la seconde série de ses leçons l'a engagé à en publier une se-

conde édition, qu'il a reconnu la nécessité de faire plusieurs additions et changements importants, et résolut pour cette raison de fondre les deux séries de ses leçons en un seul volume. Ce volume contient, dit-il, tout ce qui se trouve de plus intéressant dans ses leçons et en outre un nombre considérable d'ouvertures et d'attaques nouvelles, entre autres le gambit Muzio. L'auteur promet de donner dans un supplément une instruction sur la manière de manœuvrer avec les pions et sur celle de faire les mats avec des pièces particulières. Nous voyons plus loin comment les meilleurs auteurs ont été mis à profit dans le cours de l'ouvrage, et ensuite se trouvent des extraits de Lopez Salvio, Greco, Lolli, Cozio, Ponziani, Ghulam-Kassim, Jaenisch, Bilguer, Heydebrand de la Lasa.

Quant aux vingt-cinq problèmes qui terminent l'ouvrage, l'auteur reconnait les devoir à M. Bolton, dont le nom est déjà avantageusement connu pour ce genre de composition. Un index détaillé est joint au livre pour faciliter la recherche des différentes parties. La préface se termine par une sortie contre un auteur estimable encore vivant; nous ne pouvons que louer la traduction de l'avoir passée sous silence.

Quant au livre même, laissant de côté l'index, les additions et les corrections, il se compose de sept chapitres dont les six premiers ont pour objet :

1° L'Échiquier et les pièces, la manière de placer les pièces, la marche des pièces, etc.

2° La manière de représenter les coups.

3° L'explication des principaux termes techniques.

4° La valeur relative des pièces.

5° Les règles du jeu.

6° Des règles générales et des observations.

Tous les chapitres ont été traduits littéralement pour faire connaître au lecteur la manière de jouer les échecs en Angleterre ; mais, comme les règles s'écartent en plusieurs points de celles qui sont usitées en France, et comme surtout l'arrangement des parties et des problèmes adopté par le traducteur diffère entièrement de celui de l'original, nous donnerons ici quelques éclaircissements.

L'Echiquier se place de manière à ce que chaque joueur ait une case

angulaire noire à sa gauche. Cette disposition, comme Lewis le remarque avec raison, n'est pas absolument nécessaire, puisqu'on jouerait tout aussi bien sur un Échiquier ayant une case angulaire blanche à gauche; mais il est essentiel de toujours conserver la position que l'on a adoptée, quelle qu'elle soit, pour ne pas s'exposer à des méprises continuelles. La sage disposition de l'Échiquier français, qui réserve de chaque côté une place pour les pièces prises, suffit pour prévenir toute erreur.

L'Échiquier est terminé par quatre limites; les deux devant lesquelles les joueurs sont placés se nomment limites principales, et les deux autres, limites latérales. Si l'on nomme à volonté l'une des deux limites principales la limite inférieure ou blanche, la limite opposée s'appellera la limite supérieure ou la noire. Les deux autres limites partant de la limite inférieure se nommeront la limite gauche et la limite droite. Toutes les cases qui se suivent à partir de la limite gauche jusqu'à la limite droite forment un rang, et les rangs se comptent en remontant depuis la limite inférieure. Les huit cases bornées par la limite inférieure se trouvent par conséquent dans le premier rang, et les huit cases bornées par la limite supérieure dans le huitième rang. Une suite de huit cases, dont la première touche à la limite inférieure et la dernière à la limite supérieure, forme une colonne. La première colonne est bornée par la limite de gauche, la huitième colonne par la limite de droite. Chaque case devant se trouver à la fois dans un rang et dans une colonne, cela nous fournit le moyen de la désigner par un nombre. Nous n'avons qu'à prendre les dixaines pour les rangs et les unités pour les colonnes (voir l'explication des signes). Je me sers de cette notation depuis 21 ans, et puis m'en regarder comme l'inventeur, puisque le mémoire de Vandermonde, adressé à l'Académie de Paris, m'était alors complètement inconnu. Les notations analogues qui se trouvent dans Euler, mémoire à l'Académie de Berlin, 1759; dans Reinganum, *Ben-Oni*, Francfort, 1825, d'après le professeur Wildt, dans Koch, *Elementarbuch der Schachspielkunst*, Magdebourg, 1828; dans Orell, *Schachbuechlein*, Zurich, 1841; dans le *Palamède*, Labourdonnais, tome 1er, page 359; d'après le général Haxo, et enfin dans le numéro du *Chessplayers chronicle* d'octobre 1844, ne sont toutes venues à ma connaissance que beaucoup plus tard. Cette notation, que j'appelle notation par la combinaison des chiffres (*combinatorische Zifferweise*), peut s'employer de huit

manières différentes, selon qu'on place le onze sur un des quatre coins et qu'on suive une marche verticale ou horizontale, par exemple :

81	82	83	84	85	86	87	88
71	72	73	74	75	76	77	78
61	62	63	64	65	66	67	68
51	52	53	54	55	56	57	58
41	42	43	44	45	46	47	48
31	32	33	34	35	36	37	38
21	22	23	24	25	26	27	28
11	12	13	14	15	16	17	18

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

11	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38
41	42	43	44	45	46	47	48
51	52	53	54	55	56	57	58
61	62	63	64	65	66	67	68
71	72	73	74	75	76	77	78
81	82	83	84	85	86	87	88

11	21	31	41	51	61	71	81
12	22	32	42	52	62	72	82
13	23	33	43	53	63	73	83
14	24	34	44	54	64	74	84
15	25	35	45	55	65	75	85
16	26	36	46	56	66	76	86
17	27	37	47	57	67	77	87
18	28	38	48	58	68	78	88

88	87	86	85	84	83	82	81
78	77	76	75	74	73	72	71
68	67	66	65	64	63	62	61
58	57	56	55	54	53	52	51
48	47	46	45	44	43	42	41
38	37	36	35	34	33	32	31
28	27	26	25	24	23	22	21
18	17	16	15	14	13	12	11

88	78	68	58	48	38	28	18
87	77	67	57	47	37	27	17
86	76	66	56	46	36	26	16
85	75	65	55	45	35	25	15
84	74	64	54	44	34	24	14
83	73	63	53	43	33	23	13
82	72	62	52	42	32	22	12
81	71	61	51	41	31	21	11

18	17	16	15	14	13	12	11
28	27	26	25	24	23	22	21
38	37	36	35	34	33	32	31
48	47	46	45	44	43	42	41
58	57	56	55	54	53	52	51
68	67	66	65	64	63	62	61
78	77	76	75	74	73	72	71
88	87	86	85	84	83	82	81

81	71	61	51	41	31	21	11
82	72	62	52	42	32	22	12
83	73	63	53	43	33	23	13
84	74	64	54	44	34	24	14
85	75	65	55	45	35	25	15
86	76	66	56	46	36	26	16
87	77	67	57	47	37	27	17
88	78	68	58	48	38	28	18

Ce n'est pas ici le lieu de prouver que de ces huit manières la mienne (la première) est la plus avantageuse; mais nous y reviendrons ailleurs.

Pour expliquer convenablement la marche des pièces, il est nécessaire de dire quelque chose sur la situation respective des différentes cases. J'ai l'intention de le faire ailleurs d'une manière plus détaillée; mais ici l'explication suivante suffira. En appelant une case quelconque, 44, par exemple, la *prime*, les cases environnantes 33, 34, 35, 43, 45, 53, 54, 55, se nommeront les *secondes* de cette case (une case du bord n'a que 5 secondes, une case angulaire n'en a que trois). Les seize cases situées autour des secondes 22, 23, 24, 25, 26, 32, 36, 42, 46, 52, 56, 62, 63, 64, 65, 66, sont les *tierces* de 44. Après les tierces viennent les *quartes*, bornées elles-mêmes par les *quintes*. Ces dernières ne se trouvent pas complètes sur l'Échiquier. La case du milieu n'a ni *sixtes*, ni *septièmes*, ni *octaves;* mais ces intervalles existent pour toutes les cases du bord. Ainsi 14, par exemple, a pour sixte 61, pour septième 73, pour octave 85, etc. Si maintenant nous retournons à la case 44, et si du centre de cette prime nous menons des lignes au centre de ses huit secondes, nous trouvons que ces lignes sont égales quatre à quatre, et que les quatre lignes de jonction qui coupent les côtés de carré sont plus petites que celles qui passent par les angles. Pour les distinguer, nous appelons les cases auxquelles aboutissent les premières, lignes (34, 43, 45, 54) petites secondes, et les autres (33, 35, 53, 55) grandes secondes. Si nous procédons de la même manière à l'égard des tierces, nous en trouvons trois espèces différentes que nous nommons, d'après la longueur respective des lignes, petites tierces (24, 42, 46, 64) moyennes ou secondes tierces (23, 25, 32, 36, 52, 56, 63, 65) et grandes tierces (22, 26, 62, 66). En poursuivant, les quartes donneraient quatre espèces différentes qu'il faudrait appeler petites quartes, secondes-quartes, tierces-quartes et grandes quartes. Il en est de même des quintes et des autres intervalles qui peuvent se présenter. Tous les petits et tous les grands intervalles pris ensemble se nomment intervalles purs par opposition aux intervalles mixtes, qui comprennent tous les autres, par exemple : les secondes-tierces, les quartes-quintes, les tierces-septièmes, etc. Il résulte de cette division que tous les grands intervalles d'abord, ensuite les petites tierces, petites quintes et petites septièmes, les secondes-quartes, secondes-sixtes et secondes-octaves,

les tierces-quintes et tierces-septièmes, les quartes-sixtes et quartes-octaves, les quintes-septièmes et les sixtes-octaves sont de la même couleur que la prime; et que les petites secondes, petites quartes, petites sixtes et petites octaves, les secondes-tierces, secondes-quintes et secondes-septièmes, les tierces-quartes, tierces-sixtes et tierces-octaves, les quartes-quintes et quartes-septièmes, les quintes-sixtes et quintes-octaves, les sixtes-septièmes et les septièmes-octaves sont de couleur contraire. Nous prions les lecteurs qui trouveraient cette analyse trop longue ou même tout à fait inutile de vouloir bien l'étudier avec soin : ils en reconnaîtront bientôt les avantages, particulièrement pour la marche du Cavalier.

Nous nous occuperons maintenant des pièces; elles sont de deux espèces, simples ou composées. Les simples sont les quatre suivantes :

1° Le Roi ; il commande toutes les secondes.

2° Le Cavalier ; il embrasse toutes les secondes-tierces et change par conséquent de couleur à chaque pas.

3° La Tour ; elle marche sur les petits intervalles.

4° Le Fou ; il se met seulement sur les grands intervalles, et ainsi ne change jamais de couleur.

Les pièces composées sont :

1° La Dame, qui réunit la marche de la Tour et du Fou et qui, par conséquent, dispose de tous les intervalles purs.

2° Le Pion, qui marche seulement vers les petites secondes supérieures (le Pion noir marche vers les petites secondes inférieures ; voyez plus loin pourquoi).

Ces règles admettent les exceptions suivantes :

1° Pour le Roi, voyez, dans le premier chapitre, le passage relatif à la manière de roquer.

2° Pour le Pion. Il peut faire deux pas, pourvu qu'il n'ait pas encore quitté la place qui lui est assignée primitivement sur le deuxième rang pour les blancs, et sur le septième pour les noirs. Ainsi il peut aller sur la petite tierce supérieure (le Pion noir sur la petite tierce inférieure).

Les cinq grandes pièces, qu'on pourrait appeler les Figures ou les Officiers, marchent et prennent de la même manière ; il n'en est pas de même du Pion, qui prend sur les deux grandes secondes supérieures

(le Pion noir sur les deux grandes secondes inférieures). Il va sans dire que le Pion placé sur une colonne du bord n'a qu'une grande seconde où il puisse prendre.

Pour ce qui regarde la position primitive des pièces nous renvoyons au premier chapitre et au titre, où elles se trouvent rangées par ordre alphabétique de gauche à droite. D'après cet arrangement on voit que les pièces blanches sont placées près de la limite inférieure, qui par cette raison s'appelle la limite blanche, et les noires près de la limite supérieure ou noire; par là s'explique pourquoi le Pion blanc avance toujours vers un rang supérieur en marchant et en prenant, et le Pion noir toujours vers un rang inférieur.

Stamma, dans ses ouvrages intitulés : *Essai sur le jeu des Échecs*, Paris, 1837, et *The noble game of chess*, Londres, 1745, etc., s'est le premier servi des grandes lettres pour les grandes pièces, employées depuis dans un ouvrage aujourd'hui fort rare, le traité théorique et pratique du jeu des Échecs, par une société d'amateurs (Leger, Carlier, Bernard et Verdoni.), Paris, 1775 et 1786.

Dans les deux ouvrages les Pions sont représentés par P, ce qui n'est pas rationnel : car, si la représentation alphabétique peut servir en général pour toutes les nations, ce P, au contraire, est restreint à quelques langues particulières. Il est donc nécessairement plus convenable de représenter aussi les Pions par des signes généraux, et chacun d'eux par le sien propre, ce qu'on ne peut mieux faire que par les petites lettres. Il faut aussi rejeter la représentation des grandes pièces par les initiales, par la simple raison que leurs noms diffèrent dans toutes les langues. La même pièce, par exemple, s'appelle en français Fou, en allemand Laufer, en anglais Bishop, en italien Alfiere, en russe Slon, en suédois Elefant, en danois Loebereu, en hollandais Radsheer, en espagnol Arfil, en portugais Delphin, en persan Fil, etc. On voit de suite combien les différentes dénominations des pièces alongent la traduction d'un ouvrage d'Échecs dans une langue étrangère. Cet inconvénient disparaît entièrement par la méthode que nous avons adoptée; elle est bien plus avantageuse encore pour l'arrangement des parties et des variantes dont nous allons parler plus bas.

On peut écrire les parties de trois manières, et regarder comme constant qu'il faut désigner la pièce jouée et la case où elle va. Il est

superflu d'indiquer la case de départ, puisqu'un coup d'œil jeté sur la partie suffit pour la faire connaître à l'instant, dans le cas où cela serait nécessaire, comme il arrive quelquefois, quand on croit avoir fait une faute en écrivant la partie. Nous n'employons donc que trois signes pour représenter un coup : une lettre pour la pièce jouée, et deux chiffres pour la case dont elle prend possession. Quelques autres signes sont encore nécessaires pour les cas particuliers, ce sont : × pour l'Échec, *m* pour le Mat, un trait — à côté de la lettre pour la Prise d'une pièce, ✳ pour indiquer l'avantage dans une partie, ⊖ pour indiquer qu'une partie est gagnée forcément. Reinganum est l'inventeur de cette ingénieuse méthode, qui présente d'un seul coup d'œil au lecteur l'état matériel des deux armées. Si l'on roque du côté du Roi, le coup se représente, d'après Alexander, par o-o, et si l'on roque du côté de la Dame, par o-o-o. Si un Pion va à Dame, on l'indique par une croix +, à laquelle on joint la pièce que l'on veut. Comme, d'après les règles françaises, deux Dames, trois Cavaliers peuvent se trouver en même temps sur l'Échiquer, on indiquera en pareil cas la pièce nouvelle par un accent (') : ainsi D serait la première Dame, D' la seconde, etc.

Si l'on veut écrire une partie, on fera bien d'observer l'ordre suivant :

1	e 45	e 55,
2	G 36	B 63,
3	F 43	F 53,
4	c 33	G 66,
5	d 44	e 44 — d, etc.

Le chiffre à gauche indique l'ordre des coups.

Les Blancs sont à gauche et ont le trait dans tous les bons manuels. Il n'est pas nécessaire d'écrire blanc ou noir, car il est évident que ce n'est pas le Pion du Roi noir qui peut aller du premier coup à la case 45, puisqu'il est placé sur 75, mais bien celui du Roi blanc, qui se trouve sur 25.

Si l'on veut placer plusieurs parties en tableaux, méthode par laquelle Allgaier, son inventeur, s'est acquis une grande réputation dans

les cercles, et que Mosler et Alexander ont suivie après lui, on dispose les parties comme il suit :

$$1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}$$

$$2\ \frac{G\ 36}{B\ 63}$$

$$3\ \frac{F\ 43}{F\ 53}$$

$$4\ \frac{c\ 33}{G\ 66}$$

$$5\ \frac{d\ 44}{e\ 44 - d.}$$

Si l'on a des variantes à ajouter, on les place à la seconde, à la troisième colonne, ainsi de suite. L'arrangement par tableaux est très-utile et très-commode pour l'œil. Il est encore plus avantageux de la manière dont Bilguer et Heydebrand de la Lasa l'ont employé dans leurs manuels, et comme on le trouve aussi dans le présent ouvrage.

1	2	3	4	5
e 45	G 36	F 43	c 33	d 44
e 55	B 63	F 53	G 66	e 44—d, etc.

De cette manière les variantes sont placées les unes au-dessous des autres. Jaenisch, dans son excellent ouvrage, *Analyse nouvelle des ouvertures du Jeu des Échecs*, Saint-Pétersbourg, 1842, s'est aussi servi de cet arrangement, avec la notation par lettres et par chiffres pour représenter les cases, comme Bilguer et Heydebrand, mais sans les disposer en tableaux comme eux, ce qui rend peut-être l'étude de son ouvrage un peu fatigante. Toutefois, comme la clarté est encore plus utile que l'économie d'espace, nous félicitons M. Witcomb d'avoir adopté l'arrangement par tableaux, à la manière de Bilguer et de Heydebrand. Les remarques relatives aux tableaux ont trouvé place très-heureusement sur les tableaux mêmes.

Fidèle à notre plan, nous nous abstenons de faire des remarques sur les chapitres III et VI, nous bornant seulement à observer que la règle que les pièces mal posées ne peuvent plus être replacées après le quatrième coup, de part et d'autre, n'est plus en usage à Paris. Il ar-

rive très-souvent qu'on ne s'aperçoit d'une erreur de position qu'après le 10e ou 12e coup, et cependant on le rectifie sans que l'adversaire y fasse la moindre objection; toutefois, dans une partie importante, la règle serait observée. Il est singulier que, dans toutes les règles comme elles sont données dans tous les manuels, on n'a jamais prévu quelle influence la position primitivement fausse du Roi et de la Tour exercerait au moment de roquer. On n'a pas non plus examiné le cas où un Pion serait placé en commençant sur la ligne des grandes pièces, et par suite ne pourrait plus être replacé après le quatrième coup. On demande si le droit de faire deux pas lui serait conservé, si après avoir avancé sur le second rang il pourrait faire encore deux pas, et si la règle, assez ridicule en elle-même, de prendre en passant, serait aussi applicable en ce cas.

Dans le septième et dernier chapitre, M. Lewis traite des ouvertures, qu'il partage en cinq classes principales, ainsi qu'il suit :

1. La partie du Fou,
2. La partie du Cavalier,
3. La partie du Pion du Fou de la Dame,
4. Le gambit du Roi,
5. Le gambit de la Dame.

Toutes les autres parties sont rangées parmi les parties irrégulières.

M. Lewis ne s'est pas toujours conformé rigoureusement à cette division : par exemple, il place le gambit, connu sous le nom de gambit Lopez, qui évidemment appartient à la partie du Fou, à un tout autre endroit. Les parties elles-mêmes se partagent en subdivisions, dont plusieurs sont disposées en faveur du premier joueur, et d'autres, sous le titre de défense (*defence*), dans l'intérêt du second joueur. Dans les deux cas, les blancs ont l'avantage. La traduction n'a pu avoir égard à cet arrangement, qui, fût-il très-avantageux, ne pourrait nullement s'accorder avec le système qu'elle a adopté.

Les ouvertures sont partagées en parties (*games*), qui se divisent à leur tour en attaque (*attack*) et défense (*defence*); ces dernières sont encore distinguées par différents noms, tels que *place*, *methode*, *mode*, *variation*. Pour toutes ces divisions l'auteur fait aussi usage des chiffres

romains et des premières lettres de l'alphabet. Nous nous sommes efforcés en vain de pénétrer la loi qui a présidé à cet arrangement; nous avons seulement pu nous convaincre de la difficulté inexprimable que le traducteur a eu à rassembler des divers endroits du livre les parties qui évidemment se rapportent les unes aux autres. Les deux index joints à ce volume éclaireront suffisamment le lecteur à ce sujet.

Nous allons exposer rapidement ici l'ordre où se trouvent les parties dans l'original.

I. La partie du Fou, page 31-92 : elle se divise en attaque, page 31-51, avec 9 parties et 43 variantes; et en défense, page 52-92, avec 12 parties et 95 variantes.

II. La partie du Cavalier, page 93-256. L'attaque, avec 41 parties et 301 variantes, va jusqu'à la page 229 ; là commence la défense, comprenant 15 parties et 65 variantes.

III. La partie du Pion du Fou de la Dame est traitée page 257-270. 4 parties avec 21 variantes, qui sont consacrées à l'attaque jusqu'à la page 267 ; 3 parties et 4 variantes à la défense.

IV. Le gambit du Roi comprend page 251-456, dans l'ordre et sous les noms que voici.

Différentes espèces de gambits.

a. Le gambit du Roi (appelé avec raison le gambit du Cavalier du Roi) comprend, jusqu'à la page 337, 29 parties avec 148 variantes, parmi lesquelles se trouvent les deux espèces de gambit, appelées gambit Allgaier et gambit Cochrane.

b. Le gambit Salvio ne contient que 2 parties avec 15 variantes, et va jusqu'à la page 343.

c. Le gambit Cunningham, avec 3 parties et 7 variantes, finit à la page 347.

d. Le gambit Muzio, avec ses deux divisions principales (dans nos tableaux de la traduction, ces divisions ont été traitées séparément dans l'ordre alphabétique, sous les noms distincts de Muzio-Donop et Muzio-Cascio), comprend, page 348-410, 19 parties et 131 variantes.

e. Le gambit du Fou du Roi, jusqu'à la p. 411, se compose de 11 parties avec 80 variantes.

f. Le gambit Lopez, qui, comme nous l'avons déjà remarqué plus haut, appartient à la partie du Fou, comprend 5 parties et 24 variantes, jusqu'à la p. 456.

Dans tous ces gambits, la défense n'a pas été traitée séparément.

V. Le gambit de la Dame, p. 467-478, se divise en attaque, jusqu'à la page 472, avec 13 parties et 51 variantes; et en défense, avec 4 parties et 14 variantes.

VI. Les ouvertures irrégulières, qui comprennent jusqu'à la p. 504 18 parties avec 54 variantes, traitent principalement des débuts :

$$1\,\frac{e\ 45}{c\ 53} \text{ et } 1\,\frac{e\ 45}{e\ 65},$$ plus quelques autres moins usuels.

L'ouverture : $1\,\frac{e\ 45}{e\ 55}\quad 2\,\frac{d\ 44}{\quad}$, à laquelle le major Jaenisch donne le nom fort bien approprié de gambit du centre, fait aussi partie de cette collection.

Nous allons maintenant développer le système que le traducteur, d'après notre conseil, a suivi d'un bout à l'autre du livre avec la plus grande rigueur. Aucun auteur n'a jamais expliqué pourquoi il place telle partie avant telle autre, ni pourquoi il range les variantes dans l'ordre qu'il a adopté; et l'on peut dire hardiment que chaque auteur dispose les mêmes parties, les mêmes variantes, d'une manière entièrement différente. Dans ce livre, on a employé un ordre qui remplit toutes les conditions désirables. On ne pourra désormais publier un ouvrage d'Échecs sans suivre cet ordre, si on ne veut encourir le juste reproche d'avoir rejeté sciemment une amélioration sans motif plausible quelconque.

Mais, pour cela, il est vrai, on devra adopter notre mode de notation, qui nous paraît le plus convenable au point de vue scientifique comme pour l'usage pratique. Cet ordre est rigoureusement alphabétique pour les pièces et numérique pour les cases; il sert pour toutes les parties ou toutes les variantes. On peut le nommer le système alphabétique ou lexicographique. La marche à suivre peut se résumer dans les règles suivantes, applicables dans tous les cas :

1° Les petites lettres passent avant les grandes, les Pions avant les grandes pièces. Si dans un cas donné deux coups sont possibles, par

exemple, [1] le Pion de la Dame deux pas, et [2] le Cavalier de la Dame à la troisième case du Fou, [1] d 44, [2] B 33, le premier coup passe avant le second, parce que c'est un Pion qu'on joue.

2° Les petites lettres suivent entre elles l'ordre alphabétique, et les grandes de même, par exemple :

b 42 avant c 33, et F 43 avant G 36.

3° Si une pièce, par sa marche ou par une prise, peut entrer dans deux ou plusieurs colonnes, la colonne la plus rapprochée de la gauche a la priorité sur la plus éloignée, par exemple :

C 31 avant C 24, et ce dernier avant C 46, parce que la première case est dans la première colonne, la seconde dans la quatrième, et la troisième dans la sixième colonne. Ces trois règles sont communes aux blancs et aux noirs.

4° Si une même pièce peut marcher ou prendre sur deux ou trois cases de la même colonne, le rang inférieur a la priorité pour les blancs, et le rang supérieur pour les noirs, par exemple : pour les blancs D 15 avant D 25, et D 24 avant D 54, et celui-ci avant D 74 ; pour les noirs, au contraire, D 85 avant D 75, D 74 avant D 54, et ce dernier coup avant D 24.

Cette différence apparente est nécessaire, comme il est évident, si l'on veut transcrire les coups en langage ordinaire, ainsi : *La Dame à la case de son Roi* avant *la Dame à la deuxième case du Roi :* et pour l'autre exemple : *la Dame à sa seconde case* avant la Dame *à sa cinquième case*, et ce dernier coup avant *la Dame à sa septième case*. La case 54 est la cinquième pour la Dame blanche et la quatrième pour la Dame noire; c'est ce qu'il faudrait observer pour le second cas, l'ordre restant d'ailleurs le même.

5° Si l'on roque du côté de la dame, le coup vient immédiatement après les petites lettres; si l'on roque du côté du Roi, après les grandes lettres : ce dernier aussi est donc toujours la dernière variante.

Pour familiariser le lecteur avec ces règles, nous donnerons ici deux exemples dans lesquels les coups se suivent dans leur ordre tant pour les blancs que pour les noirs.

Dans le premier exemple nous avons rangé tous les coups premiers, c'est à dire, tous ceux qu'on peut faire avec les pièces qui n'ont pas encore quitté leur place.

Il y en a 106, savoir :

a et h chacun	3	ce qui fait	6
b, c, d, e, f, g	4		24
A et H	14		28
B et G	3		6
C et F	7		14
D	21		21
E	7		7
		Total :	106

Voici ces coups pour les blancs :

a 31, a 41, a 32-, b 31-, b 32, b 42, b 33-, c 32-, c 33, c 43, c 34-, d 33-, d 34, d 44, d 35-, e 34-, e 35, e 45, e 36-, f 35-, f 36, f 46, f 37-, g 36-, g 37, g 47, g 38-, h 37-, h 38, h 48, ⟜⟜⟜, A 21, A 31, A 41, A 51, A 61, A 71, A 81, A 12, A 13, A 14, A 15, A 16, A 17, A 18, B 31, B 33, B 24, C 31, C 22, C 24, C 35, C 46, C 57, C 68, D 11, D 41, D 12, D 32, D 13, D 23, D 24, D 34, D 44, D 54, D 64, D 74, D 84, D 15, D 25, D 16, D 36, D 17, D 47, D 18, D 58, E 14, E 24, E 25, E 16, E 26, F 61, F 52, F 43, F 34, F 25, F 27, F 38, G 25, G 36, G 38, H 11, H 12, H 13, H 14, H 15, H 16, H 17, H 28, H 38, H 48, H 58, H 68, H 78, H 88, ⟜⟜.

Et pour les noirs :

a 61, a 51, a 62-, b 61-, b 62, b 52, b 63-, c 62-, c 63, c 53, c 64-, d 63-, d 64, d 54, d 65-, e 64-, e 65, e 55, e 66, - f 65-, f 66, f 56, f 67-, g 66-, g 67, g 57, g 68-, h 67-, h 68, h 58, ⟜⟜⟜, A 71, A 61, A 51, A 41, A 31, A 21, A 11, A 82, A 83, A 84, A 85, A 86, A 87, A 88, B 61, B 63, B 74, C 61, C 72, C 74, C 65, C 56, C 47, C 38, D 81, D 51, D 82, D 62, D 83, D 63, D 74, D 64, D 54, D 44, D 34, D 24, D 14, D 85, D 75, D 86, D 66, D 87, D 57, D 88, D 48, E 84, E 74, E 75, E 86, E 76, F 31, F 42, F 53, F 64, F 75, F 77, F 68, G 75, G 66, G 68, H 81, H 82, H 83, H 84, H 85, H 86, H 87, H 78, H 68, H 58, H 48, H 38, H 28, H 18, ⟜⟜.

Comme second exemple nous avons choisi une situation à laquelle on parvient par les coups suivants.

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\,36}{g\,57}$ 4 $\frac{h\,48}{g\,47}$ 5 $\frac{G\,55}{d\,64}$

6 $\frac{G\,47\text{-}g}{C\,47\text{-}G}$ 7 $\frac{D\,47\text{-}C}{F\,68}$ 8 $\frac{d\,44}{G\,66}$ 9 $\frac{D\,36}{D\,75}$ 10 $\frac{F\,34}{B\,63}$

Les blancs peuvent faire maintenant les 42 coups suivants :

a 31, a 41, b 32, b 42, c 33, c 43, d 54, e 55, g 37, g 47, h 58, B 31, B 33, B 24, C 24, C 35, C 46-e, D 14, D 25, D 35, D 16, D 26, D 46-e, D 37, D 47, D 58, D 58, E 14, E 24, E 25, E 16, E 26, F 61, F 52, F 43, F 25, F 16, H 16, H 17, H 28, H 38, ⌒.

Si maintenant dans cet état de choses les blancs faisaient le coup c 33, qui paraît être le meilleur, les noirs auraient le choix entre 36 coups, qui se rangeraient dans l'ordre suivant :

a 61, a 51, b 62, b 52, d 54, ⌒⌒, A 82, A 83, A 84, B 51, B 82, B 42, B 84, B 44-d, B 55, D 84, D 74, D 65, D 55, D 45-e, D 86, E 84, E 74, E 86, F 86, F 77, F 57, G 74, G 54, G 45-e, G 87, G 47, G 58, H 86, H 87, ⌒.

Ces deux exemples suffiront pour qu'on puisse se reconnaître parfaitement dans les tableaux, dont l'index d'ailleurs facilitera l'étude.

Nous ne pouvons terminer cette préface sans féliciter tous les amateurs d'Échecs de la France de cet enrichissement de leur littérature. Nous sommes persuadé que le sol français, qui a donné naissance aux Legal, aux Philidor, aux Deschapelles, aux Labourdonnais et à plusieurs autres célébrités, ne demande qu'à être cultivé pour produire les plus heureux fruits. Puisse donc cette traduction d'un de nos auteurs les plus importants, dont le nom est célèbre partout et à si juste titre, concourir heureusement à ce résultat; nous le désirons dans l'intérêt des Échecs mêmes aussi bien que dans l'intérêt de notre ami, qui présente ici pour la première fois au public un travail sur les Échecs, travail auquel la connaissance complète des deux langues, les plus heureuses dispositions ainsi qu'un zèle et une activité infatigables le rendaient éminemment propre.

Nous recommandons en toute confiance cette traduction à la bienveillance du public et particulièrement aux hommes entre les mains de qui l'opinion générale a remis le sceptre de la critique : d'abord, dans le pays où nous avons reçu un accueil hospitalier, à M. Deschapelles, le Nestor des Échecs; à M. Saint-Amant, qui a si puissamment contribué à encourager et à répandre le noble jeu tant par son journal bien connu, *le Palamède,* que par ses efforts personnels ; à M. Calvi, dont les leçons dans *le Palamède* appartiennent aux chefs-d'œuvre de notre littérature, et dont les ingénieux problèmes sont toujours dévorés avec avidité; à M. Laroche, qui n'a que peu de rivaux parmi les joueurs vivants des deux hémisphères, pour la promptitude et la sûreté du jeu ; à M. Devinck, notre digne président du cercle des Échecs, ainsi qu'à tous ses autres membres et à tous les amateurs du café de la Régence, qui sous la direction intelligente et libérale de M. Vielle doit toujours être considéré comme le centre d'activité des Échecs. Et ensuite, dans les pays étrangers, à leurs dignes représentants, MM. Alexander, Bledow, Heydebrand de la Lasa, Jaenisch, Lewis, Lœwenthal, Petrow, Rousseau, Schulten, Staunton, Szen, Walker, etc. Nous prions tous ces Messieurs de vouloir bien prendre cet ouvrage sous leur protection.

Il ne nous reste plus qu'à donner quelques explications sur les vingt-cinq problèmes auxquels nous avons ajouté les solutions qui manquent dans l'original. Ici également les lettres sont employées pour représenter les pièces, au lieu des signes entièrement arbitraires qu'on trouve dans les différents manuels. Relativement aux lettres C, D, E et F il n'y a rien à dire, puisqu'il n'y a qu'un Roi et qu'une Dame dans le jeu, et que pour le Fou la couleur décide toujours : ainsi, on place toujours le Fou du Roi blanc et le Fou de la Dame noire sur le blanc, et les deux autres sur le noir. En ce qui concerne les lettres A, B, G et H, on observe la règle suivante : si A et H (il en est de même de B et G) se trouvent sur deux colonnes différentes, A doit toujours être sur la plus rapprochée de la gauche, parce que la Tour de la Dame se trouve primitivement sur la première colonne à gauche. Si deux pièces pareilles sont sur la même colonne, on place (pour le blanc) dans les quatre premières colonnes A au-dessous de H et B au-dessous de G; dans les quatre dernières H au-dessous de A et G au-dessous de B; et pour les noirs dans les quatre premières colonnes A au-dessus de H et B au-dessus de G; dans les quatre dernières H au-dessus de A et G au-dessus de B.

Les Pions se placent toujours dans les colonnes auxquelles ils appartiennent : si deux Pions sont sur une même colonne, on a recours à la lettre qui représente un des Pions voisins.

1. Pour les règles suivies en France, nous renvoyons à une petite brochure publiée l'année dernière : *Méthode pour apprendre seul la marche des Échecs*, par C. Vielle; prix : 50 cent.

2. Le mot intervalle signifie strictement la distance des centres de deux cases, et l'on devrait dire, par exemple : l'intervalle entre la case 32 et la case 53 est un intervalle de seconde-tierce, au lieu de dire : 32 est la seconde-tierce de 53. Mais dans la pratique le nom de la case et celui de la distance se confondent, de même qu'en musique la note prend le nom de l'intervalle.

L. KIESERITZKY.

PRÉFACE.

Ma seconde série de leçons, publiée en 1834, étant à peu près épuisée, je commençai il y a quelque temps à préparer une nouvelle édition de ce volume ; mais, trouvant qu'il était nécessaire de faire des changements et des additions considérables, je me suis décidé à réunir en un seul traité la première et la seconde série, qui composent le volume que j'offre maintenant au public. Je m'y borne à analyser les débuts ordinaires, en y insérant tout ce que j'ai cru devoir extraire de la première et de la seconde série, sans donner les nombreuses remarques qui sont contenues dans la première. Je continuerai à les publier séparément, pour l'usage des commençants qui veulent savoir la raison de chaque coup.

Beaucoup d'importantes découvertes ont été faites et beaucoup de méthodes perfectionnées d'attaque et de défense ont été trouvées depuis la première publication de mes leçons. Ces découvertes et ces méthodes, on les trouvera incorporées dans le volume actuel ; une des plus remarquables est la nouvelle méthode d'attaque dans le gambit Muzio.

Faute d'espace j'ai été obligé d'abréger beaucoup, et d'omettre la manière de jouer les Pions à la fin de la partie, de donner le mat avec une seule pièce, etc. J'ai l'intention, si ma santé et mes loisirs me le permettent, de traiter cette matière dans un supplément au volume actuel.

J'ai beaucoup profité des travaux des anciens écrivains, sans lesquels on entreprendrait en vain un ouvrage sur les Échecs, mais je n'ai pas cru nécessaire de répéter chaque fois à quel auteur j'ai emprunté tel ou tel coup, telle ou telle variante. Les ouvrages de tous les meilleurs auteurs ont été consultés, et, bien que j'aie été parfois d'un autre avis qu'eux, je suis prêt à reconnaître leur grand mérite. Ce sont principalement Lopez, Salvio, Greco, Lolli, Cozio, Ponziani et Ghulam Kassim auxquels je suis redevable. La plus grande partie de ce volume ayant été déjà imprimée avant que j'aie reçu les précieux ouvrages du Major C. F. de Jaenisch, et de P. R. Von Bilguer et de Von der Lasa (Heydebrand),

je n'ai pu enrichir mon ouvrage autant que je l'aurais voulu d'extraits des leurs.

Je dois à l'obligeance de l'honorable H. Bolton les vingt-cinq problèmes originaux placés à la fin de ce volume ; on les trouvera, sous tous les rapports, dignes du talent bien connu de l'auteur.

Afin que le lecteur pût trouver plus facilement chaque début particulier, j'ai ajouté, pour les parties, un index détaillé dont le besoin a été souvent éprouvé par les étudiants d'Échecs.

TRAITÉ

DU JEU D'ÉCHECS.

CHAPITRE PREMIER.

L'ÉCHIQUIER ET LES PIÈCES. — MANIÈRE DE PLACER LES PIÈCES. MARCHE DES PIÈCES, ETC.

Le jeu d'Échecs est joué par deux personnes sur une table de soixante-quatre cases, huit de chaque côté. En général les cases sont blanches et noires alternativement, et la table est placée de manière à ce que chacun des joueurs ait une case noire au coin qui est à sa main gauche. L'usage veut que l'Échiquier soit ainsi disposé, bien que ce ne soit pas absolument nécessaire. On appelle les suites de cases de gauche à droite *rangs*, celles qui vont d'un joueur à l'autre *colonnes*, celles qui vont obliquement *diagonales*.

Chaque joueur a huit pièces et huit Pions, et pour les distinguer chacun les a d'une couleur différente, soit blanches et noires, soit blanches et rouges. Les pièces de chaque côté sont un Roi, une Reine, deux Tours, deux Fous et deux Cavaliers, outre les huit Pions.

Avant de commencer une partie, voici comment il faut disposer les pièces : sur chaque case angulaire du côté du joueur est placée une Tour; du même côté après chaque Tour un Cavalier, et après chaque Cavalier un Fou, laissant deux cases pour le Roi et la Reine. La Reine blanche occupe une case blanche et la Reine noire une case noire. La case qui reste est occupée par le Roi. Cette manière de placer le Roi et la Reine n'est pas indispensable au jeu; l'usage seul en a fait une loi, car on pourrait également bien placer la Reine blanche sur une case noire, pourvu que la Reine noire soit placée sur une case blanche. La constitution du jeu veut que les Rois et les Reines soient exactement en face les uns des autres.

Les huit Pions sont placés sur les cases qui sont devant les pièces. La figure suivante représente la position de l'Échiquier, des pièces et des Pions au commencement d'une partie.

Quant à la marche particulière à chaque pièce, je conseillerais au lecteur de prier quelque ami de la lui enseigner (*). Il l'apprendra de cette manière beaucoup

(*) Le traducteur conseille à toutes les personnes qui n'ont point d'amis qui jouent aux Échecs de se procurer la petite brochure qui vient d'être publiée par M. Vielle, dans laquelle se trouve expliquée d'une manière simple et lucide la marche particulière de chaque pièce.

plus facilement que par une description écrite. Cependant, pour l'usage de ceux qui n'ont pas de joueurs d'Echecs parmi leurs connaissances, je donne la description suivante.

I. Le Pion s'avance le long de la colonne sur laquelle il est placé ; au premier coup il est permis de l'avancer d'une ou de deux cases, mais on ne peut l'avancer que d'une seule case pour tous les coups qui suivent. Le Pion prend les pièces adverses obliquement, en s'avançant d'une case à droite ou à gauche et en changeant par conséquent de colonne. Il continue à marcher sur une nouvelle colonne jusqu'à ce qu'il prenne une autre pièce. Un Pion a aussi le pouvoir de *prendre en passant*, ce qui est expliqué au chapitre IV.

II. La marche du Cavalier est une marche toute particulière : elle consiste à avancer d'une case obliquement et d'une autre en droite ligne ; elle réunit donc la marche de la Tour et celle du Fou, mais elle est restreinte à une case pour chacune. La méthode suivante fera peut-être mieux comprendre au lecteur la marche du Cavalier. Placez le Cavalier en un point quelconque de l'Échiquier, soit à la quatrième case du Roi blanc ; couvrez les huit cases adjacentes avec des pains à cacheter, vous pouvez jouer le Cavalier sur toutes les cases adjacentes à celles occupées par les pains à cacheter et de couleur différente de celle où il se trouve. Dans le cas présent le Cavalier étant sur une case blanche peut être joué sur huit cases noires. Le Cavalier est la seule pièce à laquelle il soit permis de passer par dessus une autre.

III. Le Fou se meut diagonalement en avant et en arrière sur les cases vacantes, à la distance qu'on veut.

IV. La Tour se meut en droite ligne en avant, en arrière et de côté, à la distance qu'on veut sur les cases vacantes.

V. La Reine marche comme une Tour ou comme un Fou.

VI. Le Roi avance d'une case à la fois, excepté quand il roque (voyez page 30), dans toutes les directions.

Toutes les pièces, excepté le Pion, prennent dans la direction de leur marche ; la manière de prendre est d'enlever la pièce de votre adversaire et de placer la vôtre sur la case occupée par celle-ci.

Un joueur n'est pas obligé de prendre la pièce de son adversaire, s'il peut jouer autre chose.

Le but de chaque joueur est de faire échec et mat le Roi de son adversaire (voyez l'explication de ce terme dans le 3ᵉ chapitre) ; quand ce but est atteint, la personne dont le Roi est échec et mat perd la partie. Il arrive ordinairement que le joueur abandonne la partie quand il se trouve dans une très-mauvaise position, ou qu'ayant perdu une ou plusieurs pièces, il est évidemment inutile de continuer la partie.

La partie peut aussi être nulle (voyez l'explication de ce terme dans le 3ᵉ chapitre).

CHAPITRE II.

MANIÈRE D'ÉCRIRE LES COUPS, ETC.

Nous allons maintenant expliquer la méthode adoptée dans cet ouvrage pour décrire la marche et le nom de chaque pièce et de chaque case. La case sur laquelle chaque Roi est placé au commencement de la partie s'appelle la case du Roi ; la case qui est devant celle-ci s'appelle la seconde case du Roi ; la case suivante sur la même colonne s'appelle troisième case du Roi, et ainsi de suite jusqu'à la huitième case du Roi. Il en résulte donc que :

La case du Roi	blanc	est la même que la	huitième case du	Roi noir.
seconde	—	—	septième	—
troisième	—	—	sixième	—
quatrième	—	—	cinquième	—
cinquième	—	—	quatrième	—
sixième	—	—	troisième	—
septième	—	—	seconde	—
huitième	—	—	case	—

Le Fou qui est à côté du Roi s'appelle le Fou du Roi, et la case qu'il occupe s'appelle la case du Fou du Roi ; la case suivante sur la même colonne s'appelle la deuxième case du Fou du Roi, la case suivante s'appelle la troisième case du Fou du Roi, etc., etc. Après le Fou du Roi vient le Cavalier du Roi, et la case qu'il occupe s'appelle case du Cavalier du Roi, et les autres cases sur la même colonne s'appellent deuxième, troisième, etc. cases du Cavalier du Roi. A côté du Cavalier du Roi se trouve la Tour du Roi, les autres cases de la même colonne sont la deuxième, troisième, etc. cases de la Tour du Roi. De l'autre côté de l'Échiquier, après le Roi vient la Reine, qui occupe la case de la Reine, puis viennent le Fou de la Reine, le Cavalier de la Reine et la Tour de la Reine, sur leurs cases respectives, et les cases qui se trouvent devant celles-ci, sur les mêmes colonnes, sont désignées de la même manière que celles qui sont du côté du Roi.

Les Pions tirent leurs noms de la pièce qui est placé derrière eux au commencement de la partie : ainsi, le Pion qui est placé devant le Roi s'appelle le Pion du Roi, celui qui est devant la Reine s'appelle le Pion de la Reine ; il en est de même des autres.

CHAPITRE III.

EXPLICATION DES PRINCIPAUX TERMES TECHNIQUES EMPLOYÉS DANS LES ÉCHECS.

Roquer. On appelle ainsi un mouvement particulier du Roi et d'une des Tours, mouvement qui se fait généralement pour mettre le Roi dans une position plus sûre. La méthode adoptée dans ce pays, de roquer avec la Tour du Roi, consiste à jouer la Tour à la case du Fou du Roi et à placer le Roi sur la case du Cavalier du Roi; et pour roquer avec la Tour de la Reine on place la Tour sur la case de la Reine et le Roi sur la case du Fou de la Reine (voyez la 16e loi).

Échec se dit d'une attaque faite au Roi par une pièce ou un Pion.

Un échec simple a lieu lorsque le Roi n'est attaqué que par la pièce jouée.

Un échec à la découverte a lieu lorsque le Roi est attaqué, non par la pièce jouée, mais par celle qui est découverte par le déplacement de cette pièce. Ainsi : placez le Roi noir sur la case de la Tour du Roi, une Tour blanche sur la cinquième case du Roi blanc, un Fou blanc sur la quatrième case de la Reine blanche; si vous jouez la Tour à la quatrième case du Roi, vous faites échec à la découverte au Roi noir avec le Fou blanc.

Un double échec a lieu lorsque le Roi est attaqué à la fois par la pièce jouée et par celle qui est découverte; par exemple : placez les pièces comme auparavant, et jouez la Tour à la cinquième case de la Tour du Roi Blanc; la Tour, aussi bien que le Fou, fait échec au Roi Noir.

Échec et mat.—Lorsque le Roi est tellement attaqué qu'il ne peut pas échapper à l'échec, soit par la prise de la pièce qui le tient en échec, soit par l'interposition d'une pièce, on dit qu'il est *mat*, et la partie est gagnée par le joueur qui fait *échec et mat*.

Pion doublé. — Lorsque deux Pions sont sur la même colonne, le Pion le plus avancé s'appelle *Pion doublé*.

Partie nulle.—Lorsque ni l'un ni l'autre joueur ne peut faire mat son adversaire, la partie est *nulle*. Il y a plusieurs sortes de parties nulles : 1° Quand vous n'avez pas de forces suffisantes, comme un Roi et un Cavalier seulement, un Roi et deux Cavaliers, etc., etc.; 2° Quand vous avez des forces suffisantes, mais que vous ne connaissez pas la manière de faire mat dans la limite des cinquante coups exigés par la 22e loi; 3° Quand il y a échec perpétuel; 4° Quand les deux joueurs jouent la défense; 5° Quand les deux joueurs ont les mêmes forces, comme une Reine, une Tour, etc., etc.; 6° Quand un des Rois est pat.

En prise.—Quand une pièce est attaquée par une autre pièce, on dit qu'elle est en prise relativement à la pièce qui attaque. Mettre une pièce en prise, c'est la jouer de manière à ce que l'adversaire puisse la prendre.

Gagner l'échange. — Quand un joueur prend une Tour en perdant un Fou ou Cavalier, on dit qu'il *gagne l'échange.*

Gambit. — On appelle ainsi un commencement de partie tout particulier, dans lequel un Pion est sacrifié au second coup par le premier joueur. Il y a *deux* Gambits principaux, le Gambit du Roi et celui de la Reine. On appelle Gambit du Roi celui dans lequel chaque joueur commençant par avancer de deux cases le Pion du Roi, le premier joueur avance ensuite de deux cases le Pion du Fou du Roi, que le second joueur prend avec le Pion de son Roi. Le Gambit de la Reine est joué de la même manière avec les deux Pions des Reines et le Pion du Fou de la Reine.

Pion du gambit. — Dans les gambits, le Pion du Roi ou de la Reine du second joueur, après avoir pris le Pion du Fou du Roi ou celui du Fou de la Reine du premier joueur, s'appelle *Pion du gambit.*

J'adoube. — Expression qui signifie « j'arrange » ou « je replace » ; on s'en sert quand on touche une pièce sans avoir l'intention de la jouer (voyez la 7ᵉ loi).

Pièces secondaires. — Les Fous et les Cavaliers sont appelés *pièces secondaires.*

Pion passé. — Un Pion qui n'est pas empêché par un Pion de l'adversaire de parvenir à sa huitième case s'appelle *Pion passé;* il faut, bien entendu, que l'adversaire n'ait pas de Pion sur la même colonne ni sur les colonnes adjacentes ou limitrophes.

Damer un pion ou *faire aller un Pion à Dame.* — Cela se dit d'un Pion qui arrive à la huitième case de sa colonne, et qui acquiert alors la force d'une Reine, d'une Tour, etc. (voyez la 21ᵉ loi).

Pat. — Quand un joueur, ayant à jouer, a son Roi situé de telle manière que, n'étant pas en échec, il ne peut le jouer sans le mettre en prise, et qu'en même temps il n'a pas d'autre pièce ni d'autre Pion qui puisse marcher, on dit que son Roi est *pat*, et la partie est nulle (voy. la 15ᵉ loi).

Prendre en passant. — Un exemple fera le mieux comprendre ceci. Placez un Pion noir sur la seconde case du Cavalier de la Reine Noire, et un Pion blanc sur la quatrième case du Fou de la Reine Noire; il est évident que, si l'on avance d'une seule case le Pion noir, il pourra être pris par le Pion blanc; mais si l'on avance le Pion noir de deux cases, il peut également être pris par le Pion blanc de la même manière que si on l'avait avancé seulement d'une case: cela s'appelle *prendre en passant*, parce que le Pion passe par dessus une case attaquée par le Pion de l'adversaire. Notez bien qu'il ne s'agit ici que des Pions: une pièce ne peut ni prendre ni être prise *en passant.*

CHAPITRE IV.

VALEUR RELATIVE DES PIÈCES.

Les Pions sont les moins précieuses de toutes les pièces. Ils servent d'unité pour mesurer la valeur des autres pièces. Il y a pourtant quelque différence dans la valeur des Pions. Les Pions du Roi, de la Reine et des Fous, qui s'appellent Pions du Centre, sont plus importants que les autres, surtout au commencement et au milieu de la partie. Les Pions des Tours sont les moins importants.

Les Fous et les Cavaliers sont considérés comme ayant une valeur égale; on les estime à plus de trois Pions, mais certainement à moins de quatre.

Deux pièces secondaires, comme deux Fous ou deux Cavaliers, ou un Fou et un Cavalier, sont considérés comme équivalentes à une Tour et deux Pions.

Une Tour vaut cinq Pions, et peut s'échanger contre une pièce secondaire et deux Pions.

Deux Tours valent trois pièces secondaires.

La Reine vaut deux Tours et un Pion.

Le Roi, par la nature même du jeu, est sans prix. Les valeurs que nous avons constatées s'appliquent seulement au commencement et au milieu de la partie; mais il faut toujours tenir compte de la position générale des pièces: car une Tour hors de jeu peut être échangée avantageusement contre un Cavalier ou un Fou qui occupe une bonne position. Il est quelquefois bon de sacrifier un Cavalier pour deux Pions, quoique absolument cette pièce en vaille trois, etc., etc. Vers la fin de la partie, la Reine et les Cavaliers diminuent de valeur, tandis que les Tours et les Pions acquièrent une importance plus grande. On peut alors sacrifier un Cavalier ou un Fou pour un Pion seul, car à la fin de la partie un Roi et un Pion peuvent gagner, mais un Roi et un ou même deux Cavaliers ne le peuvent pas.

CHAPITRE V.

RÈGLES DU JEU.

Les règles suivantes, avec quelques légères modifications, sont généralement suivies depuis cinquante ans. Elles ont été revues récemment par le

comité du Cercle d'Échecs de Londres, fondé en 1807, qui les a publiées ainsi qu'il suit :

I. L'Échiquier doit être disposé de telle sorte que la case angulaire à gauche de chaque joueur soit une case noire. Si l'Échiquier a été mal placé, on devra le remettre dans la bonne position avant que le quatrième coup ait été joué de part et d'autre, mais non après.

II. Si une pièce quelconque a été mal placée au commencement de la partie, l'un ou l'autre joueur peut insister pour que l'erreur soit rectifiée, s'il la découvre avant de jouer son quatrième coup, mais non après.

III. Si un joueur, au commencement de la partie, oublie de placer toutes ses pièces sur l'Échiquier, il lui sera permis de réparer l'omission avant d'avoir joué son quatrième coup, mais non après.

IV. Si un joueur, voulant rendre une pièce quelconque à son adversaire, oublie de l'ôter de l'Échiquier, son adversaire, après que quatre coups ont été joués de chaque côté, a le choix ou de continuer ou de recommencer la partie.

V. Quand il n'y a pas de pièces rendues, chacun des joueurs doit jouer alternativement le premier coup, et le sort doit désigner celui qui commencera la première partie. Quand la partie est nulle, celui qui l'a commencée doit jouer le premier coup de la partie suivante.

VI. Quand un des joueurs rend une ou plusieurs pièces à son adversaire, il a le droit de jouer le premier, à moins d'une convention contraire. Quand un Pion est rendu, c'est toujours le Pion du Fou du Roi.

VII. Une pièce touchée doit être jouée, à moins que le joueur au moment de la toucher ne dise « J'adoube », ou d'autres mots dans ce sens ; mais si une pièce est déplacée ou renversée par accident, elle peut être remise à sa place.

VIII. Tant qu'un joueur n'ôte pas son doigt de la pièce qu'il a touchée, il est libre de la mettre partout, excepté dans la case d'où il l'a tirée, mais l'ayant quittée du doigt il ne peut pas remettre son coup.

IX. Si un joueur touche une des pièces de son adversaire sans dire « j'adoube » ou un autre mot dans ce sens, son adversaire peut l'obliger de la prendre ; mais si les règles du jeu s'opposent à ce qu'elle soit prise, il peut l'obliger à jouer son Roi ; si cependant le Roi est placé de manière à ne pouvoir pas changer de place, aucune peine ne peut être infligée.

X. Si un joueur déplace une des pièces de son adversaire, celui-ci a le droit de l'obliger—1° à remettre cette pièce à sa place et à jouer son Roi ; 2° à remettre la pièce et à la prendre ; 3° à laisser la pièce à la case à laquelle on l'avait placée, comme si le coup eût été exact.

XI. Si un joueur prend une des pièces de son adversaire avec une de ses propres pièces qui ne puisse pas la prendre selon les règles du jeu, son adversaire peut le forcer ou de prendre cette pièce avec une des siennes, si elle est en prise, ou de jouer sa propre pièce touchée.

XII. Si un joueur prend une de ses propres pièces avec une autre de ses pièces, son adversaire peut, à son choix, l'obliger à jouer l'une ou l'autre de ces pièces.

XIII. Si un joueur fait une fausse marche, c'est-à-dire, s'il place une de ces pièces sur une case à laquelle on ne peut la placer suivant la règle, son adversaire peut, à son choix, le forcer, ou de laisser la pièce à la case sur laquelle il l'aurait placée, ou de la mettre selon les règles du jeu sur une autre case, ou de remettre la pièce à sa place et de jouer son Roi.

XIV. Si un joueur joue hors de son tour, son adversaire a le droit d'exiger ou que les deux coups restent, ou que le second soit remis.

XV. Quand on joue un Pion pour la première fois dans une partie, on peut l'avancer d'une ou de deux cases; mais dans ce dernier cas, l'adversaire a le privilége de le prendre en passant avec un Pion qui aurait pu le prendre si on l'avait avancé d'une case seulement. Un Pion ne peut être pris en passant que par un autre Pion.

XVI. Un joueur ne peut pas roquer dans les cas suivants:

1° Si le Roi ou la Tour ont été joués;

2° Si le Roi est en échec.

3° S'il y a une pièce entre le Roi et la Tour.

4° Si le Roi est obligé de traverser une case attaquée par une des pièces de son adversaire.

Si un joueur roque dans un des cas sus-mentionnés, son adversaire peut le forcer ou de laisser subsister le coup, ou de jouer sa Tour.

XVII. Si un joueur touche une pièce qu'il ne peut jouer sans laisser son Roi en échec, il est tenu de remettre cette pièce à sa place et de jouer son Roi; mais si le Roi ne peut changer de place, la faute sera sans conséquence.

XVIII. Si un joueur, sans dire « échec », attaque le Roi de son adversaire, celui-ci n'est pas obligé d'y faire attention; mais si le premier, en rejouant, dit « échec », chaque joueur est tenu de remettre son dernier coup, et celui dont le Roi est en échec doit le mettre à couvert.

XIX. Si le Roi a été en échec pendant que plusieurs coups ont été joués sans qu'on sache comment la chose est arrivée, celui dont le Roi est en échec doit remettre à couvert son Roi; mais si les coups qui ont suivi l'échec sont connus, on doit les remettre tous.

XX. Si un joueur dit « échec » sans le donner, et que son adversaire joue en conséquence son Roi, ou touche une pièce ou un Pion pour le mettre à couvert, celui-ci sera libre de remettre son coup, pourvu que son adversaire n'ait pas complété son coup suivant.

XXI. Tout Pion qui parvient à la huitième ou dernière case de l'Échiquier doit être immédiatement échangé contre une Reine, ou toute autre pièce que le joueur voudra, dût même l'Échiquier avoir toutes ses pièces au complet. Il suit donc de là qu'on peut avoir deux ou plusieurs Reines, trois Tours, trois Fous, trois Cavaliers et même davantage.

XXII. Si un joueur reste, à la fin d'une partie, avec Tour et Fou contre Tour, ou avec deux Fous seuls, ou Cavalier et Fou, etc., il doit faire mat son adversaire en cinquante coups, autrement la partie sera réputée nulle. Les cin-

quante coups commencent à partir du moment où l'adversaire annonce qu'il va les compter. Cette règle s'applique également à tous les cas où il s'agit de faire mat avec des pièces seules, telles que la Reine ou une Tour, la Reine contre une Tour, etc., etc.

XXIII. Si un joueur s'engage à faire mat avec telle pièce ou tel Pion désigné sur une case fixée d'avance, ou s'il entreprend de forcer son adversaire à le faire pat ou mat, il n'est pas restreint à un nombre limité de coups.

XXIV. Le pat est une partie nulle.

XXV. Si un joueur fait une fausse marche, roque d'une manière illégitime, etc., etc., son adversaire doit l'avertir de cette irrégularité avant de toucher à une pièce ou à un Pion, autrement il ne lui sera pas permis d'infliger de peine.

XXVI. Si une question s'élève à laquelle les règles ne fournissent aucune solution, ou s'il s'élève une discussion relativement à quelque règle, les joueurs doivent soumettre la difficulté aux plus habiles et au plus désintéressés des assistants, et leur décision doit être considérée comme définitive.

CHAPITRE VI.

RÈGLES GÉNÉRALES, OBSERVATIONS.

Le Roi.

C'est jouer sagement que de roquer au commencement de la partie, et il est généralement préférable de roquer avec la Tour du roi. Si l'on n'a pas roqué avant d'avoir fait l'échange des Reines, il vaut souvent mieux jouer le Roi que de roquer, et la seconde case du Fou du roi est en général la meilleure position pour le Roi.

Il est souvent utile de ne pas prendre un Pion adverse qui se trouve devant le Roi, parce qu'il sert de protection au Roi.

On ne peut pas employer le Roi pour défendre une pièce attaquée par deux autres pièces, parce qu'il ne lui est pas permis de prendre et de se mettre en prise comme les autres pièces.

Vers la fin de la partie, et surtout après que les Reines ont été échangées, le Roi doit être activement employé; le sort de la partie dépend généralement dans ce cas du jeu convenable du Roi.

Il vaut mieux en général couvrir un échec avec une pièce qui attaque celle qui fait échec, qu'avec une pièce qui ne l'attaque pas.

C'est souvent bien jouer, même en sacrifiant une pièce, que de forcer le Roi

adverse d'entrer au milieu de l'Echiquier, d'où, si vous pouvez l'attaquer avec deux ou trois pièces, il ne peut guère s'echapper qu'à grande perte.

Beaucoup de joueurs font échec au Roi adverse toutes les fois qu'il en ont l'occasion, pensant y gagner un temps ; c'est souvent le contraire qui arrive, car quelquefois une pièce ou un Pion qui auparavant était hors de jeu vient s'interposer et forcer la pièce qui fait échec à reculer ; ou bien le Roi peut prendre une position plus sûre ; ou, en écartant le Roi, une pièce peut être dégagée, que la position antérieure du Roi avait rendue inutile. Il est cependant sage en général de faire échec au Roi quand on le force par là à changer de place pour se mettre à couvert, et de l'empêcher ainsi de roquer. Il est bon aussi de mettre le Roi en échec quand on l'oblige ainsi à renoncer à une attaque, ou à venir au secours d'une pièce que l'on attaque en même temps, ou à s'avancer vers le milieu de l'Échiquier.

La Reine.

Comme la Reine est la plus puissante de toutes les pieces, on ne devrait jamais l'employer pour défendre une pièce ou une case quand il est possible de se servir dans ce but d'une piece inferieure.

Il n'est pas bon d'avancer la Reine au commencement de la partie, parce que votre adversaire, en l'attaquant avec des pièces inférieures, et en la forçant à se retirer, vous fera perdre beaucoup de temps, tout en plaçant avantageusement ses propres pièces. La meilleure position pour la Reine, durant les premiers coups, est generalement à la deuxième case du Roi, ou à la troisième case de son Cavalier.

Ne vous pressez pas de prendre un Pion, ou même une pièce avec la Reine, s'il faut pour cela qu'elle sorte de l'endroit où se trouve toute l'action du jeu. Un joueur habile vous permettra souvent de prendre un Pion avec votre Reine, s'il peut empêcher cette pièce de revenir à temps pour dejouer son attaque.

La Tour

On peut rarement jouer la Tour avantageusement au commencement de la partie. Cette piece devient plus utile apres quelques échanges, mais elle arrive à son maximum de force vers la fin de la partie.

Il faut tâcher de doubler les Tours, c'est-à-dire, les placer sur la même ligne pour qu'elles se prêtent un appui mutuel.

Quand vous avez pris possession d'une ligne ouverte avec une de vos Tours, si votre adversaire place une de ses Tours sur la même ligne, il est généralement mieux de vous défendre avec l'autre Tour que de prendre la sienne ou d'écarter la vôtre.

C'est souvent bien jouer que de placer une de vos Tours sur le second rang de votre adversaire (occupé dans l'origine par les Pions de celui-ci), car on tient fré-

quemment le Roi prisonnier par ce moyen, et vers la fin de la partie c'est généralement un coup décisif.

En faisant marcher une Tour à la case de la Reine, il vaut généralement mieux choisir la Tour de la Reine que celle du Roi; de l'autre côté, si vous placez une Tour à la case du Fou du Roi, il vaut mieux choisir celle du Roi.

Les Fous.

Le Fou du Roi a quelque avantage sur celui de la Reine au commencement de la partie, parce qu'il peut faire échec au Roi adverse avant que celui-ci quitte sa case, et même après qu'il a roqué. Il est donc généralement utile d'échanger le Fou ou le Cavalier de la Reine contre le Fou du Roi de l'adversaire.

La meilleure position pour le Fou du Roi au commencement de la partie est à la 4e case du Fou de la Reine, où il menace le Pion du Fou du Roi adverse. Si vous ne pouvez pas placer le Fou du Roi sur cette case, ou si vous êtes forcé de l'en éloigner, tâchez de le placer sur la troisième case de la Reine, c'est la meilleure position après la première.

Il faut généralement jouer le Fou du Roi avant d'avancer d'une case le Pion de la Reine, parce que le Pion ainsi avancé tient prisonnier le Fou du Roi et lui permet de se placer seulement sur la seconde case du Roi, d'où il ne peut guère attaquer.

Il vaut beaucoup mieux porter le Fou de la Reine à la troisième case de votre Roi, qu'à la quatrième case du Cavalier du Roi de votre adversaire. Ce dernier coup est souvent joué et entraîne assez fréquemment la perte d'une pièce et de l'attaque.

Vers la fin de la partie, si vous êtes fort en Pions, il faut chercher à enlever les Fous de votre adversaire, parce qu'ils empêchent les Pions d'avancer plus que les Cavaliers ou les Tours ne peuvent le faire.

Quand il vous reste à la fin de la partie un Fou et des Pions, il est souvent utile de placer vos Pions sur des cases d'une couleur différente de celle de votre Fou, parce qu'alors votre Fou peut empêcher le Roi de votre adversaire de les attaquer; si cependant votre adversaire a l'avantage sur vous, il est généralement mieux de les placer sur des cases de la couleur du Fou, pour que celui-ci puisse les défendre.

Les Cavaliers.

La marche toute particulière des Cavaliers rend extrêmement difficile tous les calculs relatifs à ces pièces, et nous explique pourquoi peu de personnes les jouent bien.

Il y a peu d'avantage à placer les Cavaliers sur les colonnes des Tours, car leur force diminue considérablement sur la bande de l'Échiquier.

La meilleure place pour le Cavalier du Roi, au commencement de la partie, est la troisième case du Fou du Roi, parce qu'il attaque le Pion du Roi adverse, lorsque celui-ci est avancé de deux cases, et parce qu'il empêche en même temps la Reine adverse de venir se placer à la quatrième case de la Tour de votre Roi. Quelques personnes sont d'avis que le Cavalier ne doit pas être porté à la troisième case du Fou avant que le Pion du Fou ait marché, et pour cette raison elles placent généralement le Cavalier sur la seconde case du Roi ; ceci est une grande erreur : jouer le Cavalier du roi à la seconde case du Roi est en général un mauvais coup, mais c'est très bien jouer que de le placer sur la troisième case du Fou du Roi.

Le Cavalier de la Reine est ordinairement dans une bonne position d'attaque, lorsqu'il est placé sur la quatrième case de la Reine de votre adversaire. C'est là en général une position très avantageuse pour votre Cavalier, surtout si le Pion de la Reine adverse occupe encore sa case.

Un Cavalier avec trois ou quatre Pions, vers la fin de la partie, a l'avantage, dans la plupart des cas, sur un Fou avec le même nombre de Pions; ceci provient principalement de ce que le Cavalier peut se placer ou sur une case blanche, ou sur une case noire, et par conséquent attaquer les Pions sur une case quelconque, tandis que le Fou ne peut les attaquer que sur les cases de sa couleur.

Un Cavalier défendra moins bien qu'un Fou ou une Tour, parce que, s'il est obligé de changer de case, il cesse de défendre. Il n'en est pas de même du Fou ni de la Tour, qui peuvent souvent défendre sur plusieurs cases.

Les attaques du Cavalier sont dangereuses, surtout pour le Roi et la Reine, parce que premièrement ils attaquent sans se mettre en prise; et secondement parce que leurs attaques ne peuvent pas être empêchées par l'interposition d'une pièce.

Le Cavalier ne peut jamais gagner un temps, c'est-à-dire que celui qui joue le Cavalier n'a jamais le choix de le placer sur une case donnée dans un nombre pair ou dans un nombre impair de coups : — Supposons que vous ayez un Cavalier à la case de votre Roi et que vous désiriez le faire parvenir en un nombre pair de coups à la deuxième case du Fou de votre Reine; il est impossible que vous le fassiez (en supposant, bien entendu, que vous n'avez pas à jouer autre chose) : car, puisque le Cavalier se place sur une couleur différente de celle de la case qu'il occupe, il est évident que, s'il va au premier coup sur une case blanche, il ira nécessairement au second sur une case noire, au troisième sur une case blanche, au quatrième sur une case noire, etc., etc. Il n'en est pas ainsi des autres pièces; par exemple : — Si vous avez un Fou à la case de votre Roi, vous pouvez l'avancer à la troisième case du Cavalier du Roi en un seul coup, ou en deux coups, en le plaçant d'abord sur la seconde case du Fou du Roi, où à la quatrième case de la Tour du Roi.

Si vers la fin de la partie vous avez un Pion de moins que votre adversaire, n'échangez pas toutes vos pièces inférieures, mais conservez en une pour la sacrifier, en cas de nécessité, pour un Pion; par exemple : — Supposons que votre

adversaire ait une Tour, un Cavalier et un Pion, et que vous n'ayez qu'une Tour et un Cavalier; il ne faudrait pas échanger votre Cavalier contre le sien, parce qu'il pourrait alors gagner la partie; mais il faudrait tâcher d'échanger votre Cavalier contre son Pion, parce qu'il ne peut pas gagner avec une Tour et un Cavalier contre une Tour.

Les Pions.

Il est difficile de bien jouer les Pions, mais il est absolument nécessaire de connaître à fond leurs combinaisons particulières et compliquées pour devenir un joueur de premier ordre.

Le Pion ayant une valeur infiniment moindre de celle des autres pièces, il s'ensuit qu'il vaut mieux employer un Pion qu'une autre pièce pour défendre.

Aucune pièce ne peut intervenir pour mettre à l'abri de l'attaque d'un Pion; il peut donc être employé très avantageusement pour faire échec au Roi.

Ayez soin d'empêcher deux de vos pièces d'être attaquées par un Pion, ce qui entraîne communément l'échange d'une pièce contre un Pion.

Il est généralement avantageux d'occuper par des Pions le centre de l'Échiquier, parce qu'ils empêchent alors les pièces de l'adversaire d'avancer. Les Pions du Roi et de la Reine sont en général bien placés *au quatrième* rang; mais il est difficile de les maintenir dans cette position; et, si vous êtes obligé d'en avancer un, leur force diminue considérablement. N'attachez donc pas trop d'importance à établir deux Pions de front au centre de l'Échiquier.

Dans une ligne diagonale de Pions, tâchez de conserver le Pion le plus avancé.

Un Pion doublé n'est pas toujours désavantageux, surtout s'il est uni avec d'autres Pions. La plus mauvaise espèce de Pions doublés est celle du Pion du Cavalier sur le rang de la Tour. Le Pion doublé du Fou du Roi sur le rang du roi est généralement avantageux en ce qu'il fortifie les Pions du centre et ouvre un rang à la Tour.

Les Pions, quand ils sont unis, ont une grande force, qui est considérablement diminuée par leur séparation.

Un Pion passé est très avantageux, s'il est soutenu par un autre.

Comme le Pion du Fou du Roi n'a d'autre appui que celui du Roi, il est généralement l'objet des premières attaques; il faut donc le protéger avec soin.

C'est mal jouer que d'avancer d'une case le Pion du Fou du Roi au commencement de la partie.

Ce n'est pas bien jouer non plus que d'avancer d'une case le Pion du Cavalier du Roi ou de la Reine. Le Pion du Cavalier du Roi avancé d'une case affaiblit votre position et permet à votre adversaire de placer le Fou de sa Reine sur la troisième case de la Tour de votre Roi, ce qui est souvent très dangereux après que votre roi a roqué.

Il est ordinairement imprudent d'avancer les Pions du côté de la Reine au commencement de la partie.

Beaucoup de personnes, et même d'assez bons joueurs, ont l'habitude d'avancer le Pion de la Tour du Roi et le Pion de la Tour de la Reine au commencement de la partie. Ce coup est généralement mauvais et souvent dangereux. Il est quelquefois bon de le jouer pour attaquer une pièce, et l'on peut aussi le jouer avantageusement quand on a rendu une pièce.

Quand vous avez deux Pions de front, — par exemple, les Pions du Roi et de la Reine au quatrième rang, si votre adversaire attaque l'un des deux avec un Pion, il est souvent mieux d'avancer le Pion qui est attaqué, que de prendre le Pion adverse.

Il ne faut pas trop avancer les Pions jusqu'à ce qu'ils puissent être convenablement soutenus par les pièces. Les Pions au quatrième rang sont plus puissants qu'au sixième rang.

Après avoir roqué il est bon de ne pas jouer le Pion du Cavalier ni celui de la Tour qui sont devant le Roi, à moins d'y être forcé.

Règles générales applicables à toutes les pièces.

Afin d'éviter des oublis fâcheux, il est bon, avant de toucher une pièce, d'examiner s'il y a des pièces en prise, soit des vôtres, soit de celles de votre adversaire.

Évitez de mettre une pièce sur une case où elle empêcherait ou entraverait le mouvement d'une autre pièce.

Ne serrez pas votre jeu en gardant trop de pièces les unes rapprochées des autres; certaines pièces agissent aussi efficacement de loin que de près.

Il est imprudent d'introduire au milieu du jeu de votre adversaire une pièce qui n'est pas soutenue.

Quand il est en votre pouvoir de prendre une des pièces de votre adversaire avec une ou deux de vos propres pièces, examinez avec soin ce qui peut en résulter, si vous la prenez avec une pièce plutôt qu'avec une autre : on perd souvent, en prenant avec un Cavalier, une partie que l'on aurait gagnée en prenant avec un Fou.

Quand une des pièces de votre adversaire est complètement en votre pouvoir, il est souvent utile de ne pas la prendre immédiatement : il vous sera possible peut-être de faire préalablement quelque coup avantageux ; il faut cependant avoir la certitude que votre adversaire ne peut pas sauver sa pièce.

Quand vous êtes sous le coup d'une attaque violente, il est généralement utile d'échanger des pièces.

Les échanges des pièces [illegible] comptes, non-seulement de leur valeur ordinaire, mais aussi de leur valeur relative dans la position qu'elles occupent : ainsi il est quelquefois avantageux d'échanger une Tour contre un Cavalier ou un Fou, parce que le Fou est d'une valeur bien plus considérable. Il peut être utile aussi quelquefois, lorsque deux de vos pièces sont attaquées, de par-

mettre à votre adversaire de prendre la pièce supérieure, pour la raison que nous venons d'alléguer.

Quand vous attaquez une pièce, si votre adversaire se défend avec autant de pièces que vous en employez pour l'attaquer, vous ne pouvez pas prendre avec avantage, à moins que ses pièces ne soient d'une force beaucoup plus considérable que les vôtres. Par exemple : — Supposons que vous l'attaquiez avec deux Cavaliers et un Fou, et qu'il se défende avec le Roi, la Reine et une Tour; dans ce cas vous pouvez prendre, parce que sa Reine ou sa Tour sont plus fortes que vos trois pièces. Pour vous défendre convenablement, ayez autant de pièces que votre adversaire; pour attaquer avantageusement, ayez une pièce de plus que lui.

Quand vous avez une pièce de plus que votre adversaire, cherchez autant que possible à faire des échanges; votre jeu en deviendra plus fort.

Accoutumez-vous à jouer avec les noirs aussi bien qu'avec les blancs.

Il faut tâcher de jouer toutes vos pièces également bien. Quelques personnes ont une prédilection pour la Reine, d'autres pour le Cavalier, etc.: conséquemment, si leurs adversaires s'en aperçoivent, ils s'efforceront d'échanger une de leurs pièces contre celle que ces personnes jouent, ou croient jouer le mieux.

Les jeunes joueurs sont souvent excessivement contrariés lorsqu'ils perdent, et quelquefois abandonnent complètement le jeu d'échecs dans leur désespoir de faire des progrès; ils ne songent pas qu'il est absolument nécessaire de perdre beaucoup de parties avant de pouvoir bien jouer, puisqu'il est impossible de faire des progrès à moins de jouer avec des personnes plus fortes que soi-même.

Ne jouez pas une partie trop difficile, ou, en d'autres termes, ne jouez pas à partie égale avec ceux qui peuvent vous faire des avantages considérables: car, en jouant ainsi, vous n'auriez aucune chance de succès, et vous tireriez peu de profit d'une pareille partie. Les parties les plus instructives sont celles qui sont difficile pour l'un et l'autre joueur, qui sont obligés, en conséquence, de jouer de leur mieux. Pour la même raison, ne jouez jamais à partie égale, lorsque vous pouvez faire avantage (à moins, toutefois, que les avantages ne soient petits, telles qu'un Pion et le trait, etc.), car cela fait naître la négligence et l'inattention, qui bientôt deviennent habituelles et retardent tout progrès ultérieur. Il m'a toujours semblé très peu raisonnable de prier un joueur supérieur de jouer à forces égales : car pourquoi joue-t-on aux échecs? n'est-ce pas pour s'amuser et s'instruire? or, quel amusement ou quelle instruction peut-on trouver dans une partie facile? Le joueur inférieur y peut, à la vérité, trouver l'un et l'autre, mais assurément on ne doit pas s'attendre à ce qu'une personne joue uniquement pour l'amusement d'une autre.

Quand vous ne pouvez pas persuader à une personne d'accepter un avantage, proposez de jouer pour de l'argent, quelque minime que soit la somme, cette personne demandera bientôt un avantage.

Jouez toujours en vous conformant strictement aux règles du jeu, cela portera votre adversaire à faire de même. J'ai vu beaucoup de personnes qui refusent d'ac-

cepter des avantages, mais qui, néanmoins, remettent volontiers les coups, comme si cela n'était pas accepter un avantage, et même très-grand.

Ne vous plaignez jamais de votre adversaire parce qu'il joue lentement: c'est un hommage qu'il rend à votre habilité. C'est sans doute une chose désirable que de jouer bien et vite, mais je n'ai presque jamais connu un très bon joueur qui ne fut pas en même temps un joueur lent; et, en vérité, comment en serait-il autrement? Un joueur habile calcule quelquefois de cinq à vingt coups et même davantage de chaque côté; cela peut-il être fait en un instant? Il est assez facile de jouer vite contre un joueur inférieur; mais contre un joueur égal et un très bon joueur, on ne peut pas jouer vite sans perdre.

Vous perdrez quelquefois en jouant avec des personnes avec lesquelles vous avez généralement l'habitude de gagner. Ne vous en laissez pas trop tourmenter; l'esprit n'est pas toujours disposé à jouer, et même des circonstances fort légères peuvent vous disposer mal pour ce jeu, et d'ailleurs, personne ne joue également bien en tous temps.

Un joueur d'échecs doit avoir une part égale de confiance et de méfiance. Ceux qui ont trop de confiance sont portés à mépriser leur adversaire, et ceux qui sont trop timides voient des difficultés dans ce qui est facile. Il est utile d'entreprendre des choses difficiles comme des choses faciles, et des choses faciles comme des choses difficiles.

Vous rencontrerez quelquefois des joueurs qui, ignorant eux-mêmes les manières d'entrer en jeu, commenceront, pour vous déconcerter, d'une manière extraordinaire et dont on ne trouve guère d'exemples dans les livres. Il faut procéder avec de pareils joueurs d'après les principes généraux: ainsi, il faut chercher à occuper par vos Pions le centre de l'Échiquier, faire entrer promptement vos pièces en action, embarrasser le jeu de votre adversaire, etc., etc.

CHAPITRE VII.

SUR LES DIVERS DÉBUTS, OU COMMENCEMENTS DES PARTIES.

Il y a plusieurs manières de commencer la partie, dont les suivantes sont les principales:

1. Chaque joueur commence par avancer *le Pion du Roi de deux cases*, puis le premier joueur porte *le Fou du Roi à la quatrième case du Fou de la Reine*: cela s'appelle la partie du Fou du Roi.

2. Chaque joueur commence par avancer *le Pion du Roi de deux cases*, et alors le premier joueur joue *le Cavalier du Roi à la troisième case du Fou du Roi*: cela s'appelle la partie du Cavalier du Roi.

3. Chaque joueur commence par avancer *de deux cases le Pion du Roi*, et le premier joueur avance *d'une case le Pion du Fou de la Reine :* cela s'appelle la partie du Pion du Fou de la Reine.

4. Chaque joueur commence par avancer *de deux cases le Pion du Roi*, puis le premier joueur avance *de deux cases le Pion du Fou du Roi :* cela s'appelle le gambit du Roi.

5. Chaque joueur commence par avancer *de deux cases le Pion de la Reine,* puis le premier joueur avance *de deux cases le Pion du Fou de la Reine :* cela s'appelle le gambit de la Reine.

Outre ces méthodes, quelques personnes commencent par avancer de deux cases le Pion de la Reine et jouent ensuite le Fou de la Reine à la quatrième case du fou du Roi. D'autres commencent par avancer de deux cases le Pion du Fou de la Reine, et puis jouent le Cavalier de la Reine à la troisième case du Fou ; ou bien ils commencent par avancer de deux cases le Pion du Fou du Roi, et puis jouent le Cavalier du Roi à la troisième case du Fou.

Des méthodes que nous venons d'énumérer, les quatre premières sont adoptées le plus communément, la cinquième quelquefois, les autres rarement. Les plus instructives sont les quatre premières, dont chaque joueur devrait se rendre maître. Le gambit de la Reine est aussi une partie sûre et bonne ; mais je dois faire observer que les parties qui commencent en avançant de deux cases le Pion de la Reine n'offrent ni autant de facilités pour l'attaque que celles qui commencent en avançant de deux cases le Pion du Roi : elles ne sont donc que rarement jouées.

Tab. VII. Début 22. Partie

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
21	e 45	c 33	d 44	d 55-e	D47	D77-g	C35
1	e 53	G66 [1]	G45-e [2]	F53 [3]	d 54 [4]	H86	d 44 [5]
2							
3							
4						E25	D77-g
					F26 × f	d 54	H86
5							D77-
						D48	H86
6							H71-
						F17-G	d 54
7						D77-g	C35
					G26-f	H86	f 66
8			D23	f 46	H17-F	f 55-e	d 44
			F53	F17-G	d 54	G45-e	C36
9					G36	E25	f 55-e
				G47	F26 ×	F62	G26
10						d 44	d 55-F
					G26	G18-H	
11				G36	G55-e	F43	—
				d 54	d45-e	∞	—
12					F 43	∞	d 34
				B63	d 64	∞	C47
13					d 44 [14]	c 44-e	B35
				G47	e 44-d	F42 ×	D75

(1) Les Blancs ont maintenant deux manières de jouer, savoir : $3^{\underline{d44 \text{ ou } D23}}$.

(2) Si $3_{e44}\, d^{e55}\, 5^{c44\text{-}e}$

(3) Ce coup, qui paraît être bon, est en réalité très mauvais. Les Noirs auraient dû jouer $4_{\underline{d54}}\, 5^{\underline{C36 \text{ mll}}}$

(4) Les Noirs peuvent également jouer $\underline{\quad}$ ou G26-f (V. plus bas).

(5) Si $7_{\underline{D75}}\, 8^{\underline{B24}}$ afin de pouvoir roquer du la Dame.

(6) Si $9_{\underline{F35\text{-}C}}\, 10^{\underline{B45\text{-}G}}$ et les Blancs gag partie.

Jeu central. 3e défense.

9.	10.	11.	12.	13.	14.
B24 (6)	B45-G	B66×	C57×		
F22-b	F11-A	E75	E65 m 5		
	A14	C24-G (7)			
G24-B	F22-b				
		f35-F	E24-G	F25 (8)	E13 *
	F35-C	D48×	D26×	D48	
G36	b42	b53-F	G57 *		
G26	G18-H	B74			
C68	g47 (10)	D67-D	C86-H *		
F53	D67	h67-D			
C68	g37	F38 (11)	F74-B	H15 *	
B74	D75	G53	G74-F		
F25 ⊖					
d44 *					

$\frac{}{64}12\frac{D66\times H}{}13\frac{C68\times}{}$ Si $11\frac{}{D44}12\frac{G36}{D45\times}$

$\frac{}{25}14\frac{\circ\!-\!\circ}{}$ ayant l'avantage.

$\frac{}{25 \text{ ou } B63}14\frac{G36}{}15\frac{H16}{}$ gagnant D.

$\frac{}{75}9\frac{C68}{}$ gagnant l'échange.

$\frac{}{37\times}11\frac{E14}{}$ gagnant en G.

(10) Si $11\frac{}{B55\text{-}d}12\frac{F83\text{-}C}{}13\frac{D66\text{-}H.}{}$

(11) Si $7\frac{}{F75}8\frac{C75\text{-}F}{}9\frac{E26\text{-}G}{}$ gagnant une pièce.

(12) Si $8\frac{}{H76}9\frac{D87\times}{}$ forçant les Noirs de couvrir l'échec avec F, alors $10\frac{E26\text{-}G.}{}$

(13) Si $5\frac{}{F62}6\frac{h38}{}7\frac{G55\text{-}e.}{}$

(14) $9\frac{\circ\!-\!\circ}{}$ ayant l'avantage.

Tab. VIII. **Début 22, Gambit du centre, 1re attaque. Dé**
Début 25, (

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9
22	1	e 45	d 44 (1)	F43 (2)	c 33	B33-e	C46	B52	E16	[illegible]
		e 55	e 44-d	c 53 (3)	e 33-c	d 64	B63	D51 ×	h 68	[illegible]
								F65-C	D32	∞
	2						C65	f 65-F	D74	
						G36	B33-e	C46	F65-C	[illegible]
	3				B63	e 33-c	d64	C65	f 65-F	[illegible]
	4									
	5									
					c 33	b 33-e	D32	G36		
	6			F42 ×	e 33-c	D66	F53	d 64 (7)		
						F76 ≍ f	D32 ×	D32-F	C22-e	[illegible]
	7					E76-F	d 54	c 22-b	d 45-e (8)	[illegible]
23				G36	c 33	B33-e	C46	D24	F52	∞
	8			c 53	e 33-c	d 64	C47	B63	G66	[illegible]
							C46	B52 (10)	D24	[illegible]
	9					B63	d 64	D51 ×	D24 ≍ D	[illegible]
						F34	∞	F45-d ✱		
	10				D75	d 54	d 45-e			
					c 33	b 33-e	F 43	D32	C57	∞
	11			F42 ×	e 33-c	F53	d 64	D66	D67	[illegible]
									∞	[illegible]
	12								h 68	[illegible]
					C24	C46	F43	c 33	B33-e	[illegible]
	13				F53	B63	d64	e 33-c	C65 (12)	[illegible]
							e 55	F25	∞ ✱	
	14					D75	d 64	B63		
								c 33	b33-e	[illegible]
	15						F42 ×	e 33-c	F53	
24	16	e 45	f 46	e 54-d (13)	B33	G36 (14)	E26 (15)	F25	H15	[illegible]
		e 55	d 54	D54-e	D65	e 46 ≍ f	c 63 (16)	G66	F75	
25	17			h 48 (17)	D47	D46-e	d 34	e 55	D26	
			e 46-f	F75	G66	∞	d 54	G58	f 66 ✱	
						D77-g	D68	h 58	e 55	
	18					H87	F64	H47	F55-e (18)	
					G36	d 44	C46-e	g 37	C57-F	
	19				d 64	C 47	F48 ≍ h (19)	F57	C36-G ✱	

(1) Ce coup n'est pas très-bon, mais on peut le jouer sans grand danger. La plupart des coups suivants sont tirés de l'ouvrage de M. Jaenisch.

(2) Si $3\frac{D44\text{-}e}{B63}$ forçant $4\frac{D14\text{ mil.}}{F53}$ les [illegible] voir plus de pièces en [illegible]

nque. Début 24, Gambit du Roi refusé. 1re manière.
ion de la Tour.

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
F								
*								
	C64-d	e55	G55-B	D41×	G74×	B45	E12	D32*
	F64-C	B55-e	D75	E86	E76	F46×	b52	
	B52	e54-d	C73	D41	C37 (5)			
	d54	f54-e	c43	A85				
	D52	D34	D43 (6)	B52	B73×⊖			
	B63	B42	A84	d54				
b	D52	D25						
	c63	G66*						
C (9)								
(11)								
	e55							
	o-o *							
	D52×	G55-d	F52 ≍ D	F43				
e	D63	D52-D	c63	o-o *				
	G57							
	B44*							

coup n'est pas aussi bon que $3\frac{}{F42\times}$ si $\frac{}{B63}4\frac{G36}{}$ et la position serait la même que ans Tab. 48.

$\frac{}{B63}10\frac{B52}{}$, si $9\frac{}{G66}10\frac{e55}{}$ gagnant dans l'un l'autre cas le Pion de la Dame.

$\frac{73}{}$ regagnant le Pion.

$3\frac{}{o-o-o}14\frac{B52}{}$ regagnant le Pion.

osition est maintenant la même que dans une ariante plus bas.

$\frac{D45-d}{G66}$

Blancs gagneront ensuite *d* ayant l'a-ntage.

$7\frac{}{G66}8\frac{C64-d}{}$

Blancs regagnent le Pion ayant beau jeu.

(12) Si $9\frac{D32}{C43-F}$ et non pas $9\frac{}{B51}$ selon M. Jaenisch, parce que ce coup donnerait le désavantage aux Noirs.

(13) Si $3\frac{}{e46-f}4\frac{G36}{}$

(14) Si $5\frac{}{e45}6\frac{G55}{}$ afin de jouer $7\frac{F43}{}$

(15) Ce coup vaut beaucoup mieux que $6\frac{D25 \text{ ou } F25}{}$ parce qu'on menace $7\frac{F52\times}{}$ et $8\frac{H5}{}$

(16) Si $6\frac{}{F53\times}7\frac{d44}{F75\ mll.}$

(17) On ne peut pas recommander cette attaque $3\frac{G36}{}$ vaut beaucoup mieux.

(18) Si $9\frac{d34}{F64}10\frac{}{F86}$ et gagnent D. Si $9\frac{F25}{f36}$ et les Noirs ont une forte attaque.

(19) Si $7\frac{H48-F}{}$ les Blancs perdraient l'avantage.

Tab. IX. **Ibid. 26. Gambit**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
26	1	e 45 e 55	f 46 e 46-f	F 43 [1] f 56	e 56-f [2] D 48 ⁄ B 55	E 16 e 56 E 16	F 87-G f 27 ≍ g B 45-f	E 27-f D 57 × D 25	E 16 D 56 ≍ e * F 87-G [4] H 87-F	 G 36 D 75	 d 4
	2				D 48 ⁄	f 45-e [3]	c 65	E 84	G 36 [7] D 75	B 57 d 54	D E F
	3									D 25 ≍ D	E
	4										
	5										
	6										
	7							G 56	E 26	B 57	C d 4
	8							D 75	d 54	D 53 ×	D
	9										
	10										
	11						G 56	e 55	B 54 [17]	E 17	B
	12					G 66	D 58	G 45	G 37 × d 44	G 18-H C 35-G	E B
	13					e 55	G 36 [19]	G 47 h 48	G 35 × B 45-G	e 35-C G 57	E e
	14				G 66	G 45	g 57 G 36	g 47 d 44	f 45-B d 55-d	d 54 B 14-D	D C
	15					G 47	d 64	d 55-e	D 14 ≍ D C 35-G	B 63 B 54	d
	16				D 25 [illegible]	F 14	D 45 ≍ f	G 35 d 44 [21]	e 35-C D 55	d 55-e G 36	B B
	17				D 48 ⁄	f 45-e	F 73	g 57	G 66	D 84	

[1] [illegible]

[2] [illegible]

[3] Ce coup est proposé par M. Jaenisch, d[illegible] vrage, vol. 2, p. 211, à la place de [illegible] croit qu'il donne l'avantage aux Noi[illegible]

[4] Au lieu de ce coup, il vaudrait peut-[illegible] pour [illegible] (V. var. 3).

[illegible]

[illegible] Telle est la défense donnée par M. Jaen[illegible] [illegible] qu'il lui publie pour la premiè[illegible] [illegible] de Leipzig, p. 2[illegible] [illegible] peut-être mieux q[illegible] [illegible] Mais je crois [illegible]

du Roi, 1re Défense.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
D75≍D(5)	B76×	B55					
F75-D	E85	g57✳(6)					
G55	B76	B88-H	B67	E15✳			
E66	F64	F55-G	F64				
G76(9)	d44(10)	G88-H	G67	c33	F34(11)		
F75	h68	h57-B	F66	E76			
B76(12)	B88-H	F58×✳					
d64	d55-G						
G76	G57-F	F58×(13)	G76	G88-H	G67×	G48	G36✳
F57-B	h68	E75	G66	G58-F	E66	g57	
G55	d55-F	G78-h	F34	C46-e✳			
F55-G	H86	H56	H55-d				
B76×	C46≍e⊖						
E73							
G55	D58×✳						
D52							
	c33(14)	B76	B88-H	D58×(15)			
D42	D64	D66	C65				
G55	c33	B76	B64×	G76×(16)	C46-e		
D42	D62	H87	E84	E73	D61m-3		
h37-G	d44	C46(18)	G57	G76×	D34	G64×	A16⊖
e37-h	F75	D47	D46-C	E85	F84	E86	
✳							
D25✳							
✳							

'joueur pourra faire de meilleurs coups que qui sont indiqués par M. Jaenisch (V. les ...ites suivantes).

...9 B57/d54 10 G55/...

...5-D 11 F34/...

...8 13 G88-H/...

...7-B 14 G57-F/... et non 14 G88-H/...

...t les Blancs auront beau jeu.

...13 F34/...

...ncs peuvent également jouer 14 G45/...

(14) 13 D58×/... eût été mauvais.

(15) Les Blancs jouent ensuite B ayant l'avantage de la position.

(16) Si 16 m. en 3/E74

(17) Si 8 E84 9 B46-e/... ayant beau jeu.

(18) Si 14 F48 15 G57/...

(19) Si 6 G33-B 7 b33-G/...

(20) Si 4 f45-e 5 D58×/... et les Blancs gagnent.

(21) Les Noirs devraient jouer 7 G66/... et la partie serait à peu près égale.

Tab. X. **Début 27. Gambit du Fou du Roi. 2e Dé**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9
27	1	e45	f46	F45	h48 [1]	D58×	D76×	e55×	D54×	B5
		e55	e46-f	g57	f66	E75	E64	f55-e	E75	
						d44	h57-g	H88-H	D58	e3
	2				h68	F77	h57-h	F88-H	D66	D7
28	3				E16	d44 [3]	F65-C	D36 [4]	d55-f	D3
				D48×	d64	C65	f65-F	f55	d55-d	
							G36 [6]	B33	h48	E3
	4					C47	g57	D58	h68	F7
						D36 [8]	g37 [9]	D47-D	d34	B3
	5					g57	D47	C47-D	F68	G7
							d34	h48	h57-g	H8
	6					D66	g57	h68	h57-h	D6
						G36 [13]	d44	B33	h48	E3
	7					C47	g57	D58	h68	C3
								D36-C	D32 [14]	
	8						C36-G	g57		
								g37	h48	e3
	9						D68	g57	f66	d3
	10									
	11									
									E26	h3
	12							D38×	e37≍g	C3
						B33	D36	g37	d34	G3
29	13				g57	c65 [15]	d64	D47	D36≍D	F6
								g37	g46-e	B3
	14						F64	D68	F46-g	G
								g37	g46-e	B3
	15						F77	D68	g46-g	
								g37	g46-e	d
	16						G75	D68	g46-g	G
							G36 [20]	h48	d44	E
	17						D58	h68	d64	g
	18									C

(1) Si $4\frac{}{h58}5\frac{h57\text{-}g}{}$ puis $6\frac{G36}{}$.

(2) Les Blancs ont l'avantage, parce qu'ils gagnent, soit le Pion du gambit ou *g*.
Les coups précédents montrent que le second joueur ne peut pas défendre le Pion du gambit de la manière ordinaire à cause de $4\frac{h48}{}$

(3) Les Blancs peuvent également jouer $5\frac{d36}{}$ (V variante 5) ou bien $5\frac{G36}{}$ (V. variante 7)

(4) Si $7\frac{}{g57}8\frac{g37}{}$ regagnant le Pion. Si $7\frac{}{D66}8\frac{e55}{}$.

(5) Si $9\frac{}{b62}10\frac{D54}{}$ Si $9\frac{}{B74}10\frac{D72\text{-}b}{}$ ayan
les cas beau jeu.

(6) Les Blancs peuvent également jouer
$\frac{G36}{}$ est aussi bon.

(7) Ensuite les Blancs prennent le Pion

(8) Cette attaque est de Cozio; elle est
nieuse, et probablement la meilleur
de D adverse a déjà été jou
l'adopter avec avantage
les (V. tab. II, var. 9 et

29, 2e Défense. 1re manière. Début 29, 2e manière.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
c33 ✳ (2)							
g36-C	B25	c33 (7)					
D57-h	B63						
B25-C	h48 (11)						
G67							
h57-g	C46-e	B54	B75≍c	B81-A	D24 ✳		
D57-h	D46-C	D57	E84	D75			
D54	D36-C	h57-g	g46-e	C46-f	B53	A15	B45⊖
C36-G	c63	D57-h	f46-g	D66	F75	B74	
		F54	c43	D58≍	F87-G	D76	H28✳
	D63	D61≍	c63	E84	H87-F	H88	
D36-C	h57-g	C46-e⊖					
c63	D57-h						
D36-C	H78-h	F87-G	E17	D86≍F⊖			
D74	H78-H	H28≍	D38				
B25 (16)							
d44 (17)							
c33 (19)							
g36-e	D36-g	G27 (21)					
g36-g	D67≍						
H58-D	B14-C ✳						
C14-D							

7^{h57-g} puis 8^{d31}.

11^{B54}

et les Blancs regagneront le Pion, ayant position au moins égale à celle des Noirs. Blancs regagnent le Pion ayant beau jeu.

6^{B33} ou ^{d44}. Si $5_{D47}\,6^{E26}$. et 7^{H15} 16.

ant deux Pions non défendus.

(11) Le meilleur coup et 5_{F77} (V. Tab. 11, var. 1 à 6).

(16) Ensuite les Blancs prennent *g*.

(17) 12^{G25} regagnant le Pion.

(18) Les Blancs regagnent le Pion.

(19) Ensuite les Blancs prennent *g*.

(20) Au lieu de ce coup M. Jaenisch recommande 6^{D36}.

(21) Si $13_{C47}\,14^{F76-f}$. Il y a peu de différence entre les deux jeux, les Blancs ont regagné le Pion, mais leur Roi est dans une mauvaise position.

Tab. 21. — 1. Gambit du F[ou]

	1	2	3	4	5	6.	7.	8.	9.	10
29 1	e 45	f 46	F 47	E16	B75	d 44	F25	h 48	G36	D
	e ..	e 46. f	D48 -	g 57	F77	d64	D68	f 66	C47	D
2							G56	h 48	B54	F
							D58	h68	E84	D
3						g57	E27	h57-e	D16	C
						e-57-g	d64	D47	D74	h
4								G36	h57-e	d
							F55-B	D68	D77	h
5						D56	g57	h 57-e	d54	e
						G66	e57-g	D47	h68	[illegible]
6						G56	h48	d 44	e55	[illegible]
						D58	h68	d64	d55-e	[illegible]
7						D56	g37 [3]	d54	G56-D	g
					G75	d64	D47	D56×D	F68	g
8							g57	g46-e	d54	G
						B65	D68	g46-g	G67	F
9					D56	g57 [7]	d44	G56-D [8]	g46-e	[illegible]
					d64	D47	D56 - D	F68	g46-g	C
10							D47-D	g46-e	d44 [10]	[illegible]
							C47-D	g46-g	F68	c
11							g46-e	d44	e55 [12]	
						D68	g46-g	B65		
12						g57	g46-e	d54	D26	e
					B65	D68	g46-g	B44	F55	[illegible]
13										
14									C46-g	C
								B55	B56-D	F
15								B54	e55	g
							B44	F55	B65	[illegible]
16										
17										
18						g57	e55 [6]	G56-D	d54 [?]	
					G66	D47	D56 - F[illegible]			

1) Les Blancs auraient une forte attaque en jouant [illegible] Cette attaque fut pré-sentée : [illegible] par [illegible] Petroff [illegible] démontré qu'elle [illegible]

2) [illegible]

3) [illegible] et les Blancs recouvrent [illegible] l'un [illegible].

[illegible] ou [illegible] recouvrent [illegible] du gambit.

4) Si [illegible]

5) Les Blancs recouvrent [illegible]

6) Si [illegible]

7) Si [illegible] Si [illegible]

8) Gambit [illegible] et les Blancs regagnent [illegible]

Défense. 3e Manière.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
e55	B54	C24	C33	B42				
h68	E84	B74	c63	d54 ✳				
F34	B33							
C56	d54 ✳							
d44	C24							
D73	C65 ✳							
C35								
B63 ✳								
B54	d44							
E84	f66 ✳							
E17	h57-g	H88-H	D15 (1)	D42				
D67	h57-h	F88-H	F77 (2)	b62 ✳				
B54	c33 (6)							
H86								
B25	G15 (9)							
G67								
G37 (11)								
d53-F	C46-g	d64-d	B24	G36 ✳				
d64	D67	c64-d	C65	.				
c44-F	C46-g	B24	G36	G57 (13)				
B11-A	D63	B23	d64					
✳								
d44 ✳								
D46	F87-G	E15	E14 (15)	E23	E32	E42	E41	b32
F17-G	D38✕	B34✕	D36✕	B15✕	D14✕	B23✕	B11✕A	H87-F⊖
	H17-F	E15	E14					
	D38✕	B34✕	B55 ✳					

beau jeu.

10^{E26}

12^{E26} puis 14^{h38} et les Blancs regagnent du Gambit.

10^{C46-g} ayant l'avantage.

les Blancs aient perdu l'échangé et un , je préfère leur partie à cause de sa attaque. Au lieu de $9^{\frac{1}{2}}$ r

mande 9^{D14} et 10^{c33} M. Jaenisch montre que dans ce cas le second joueur aurait l'avantage.

(14) $11^{F76\times f}$ *mal.* (V. var. suiv.).

(15) Si $5^{E25}_{D27\times}$ et les Noirs prendraient ensuite F et H.

(16) Si $7^{\quad\quad F76\times f.}_{e37-g\quad 8}$

(17) Les Blancs regagnent le Pion ayant une partie supérieure à celle des Noirs.

Tab. XII. **Début 29. Gambit du Fou d**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
29	e 45	f 46	F 43	E16 (1)	G56 (2)	F 76×f	h 38	B33 (3)	
1	e 55	e 46-f	D48×	g 57	D47	E75	D37		
						G55	F 54-d	G76-f	F32 =
2					D68	d 54	c 65	D48	
						d 44	D34	h 48	E17
3					D58	d 64	F 77	h 68	D67 (4)
						h 48	G57	d 44	G58
4						g 47 (5)	G68	f 66	D48-h
5									
								e 55	d 44
6								d 64	d 55-e
							d 44	B33	B54
7						F77	d 64	h 68	E84
								E17	h 57-g
8								C47	C36-C
									B33
9									C36-C
								F25	G15
10								g 47	G66
								H28	E17
11								C47 (11)	g 48-h
									C36-C
12									
13									

(1) Si $4\frac{}{d64}$ (V. tab. 10). Si $4\frac{}{D66}5\frac{d44 \text{ ou } B33.}{}$

(2) Les Blancs peuvent également jouer $5\frac{B33}{}$ (V. tab. 10 et 11), ou bien $5\frac{D36}{}$ (V. tab. 11).

(3) Ensuite $\frac{B25}{}$ et les Blancs gagnent D. 5 $\frac{}{D47}$ était mauvais; le coup juste est 5_{D58}.

(4) Il y a peu de différence entre les deu sont difficiles pour les deux joueu

(5) Le meilleur coup est $6\frac{}{f77}$.

(6) Quoique les Blancs aient un Pion de position est très attaquable.

ense. 2e manière.

	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
	G46-e (5)							
	g36-e	C68-G	H68-F	E15	F16 ⊖			
	g36-g	F68-C	D27×	D17×				
f	C46-e	D25×	D65≍C	D75×	F65×	D74-B (8)		
	F46-C	C65	E84	E83	B74			
	F34							
	C56 (9)							
	F63-B	h57-g	E16	B25	g45-f			
	b63-F	D57≍h	f56	f45-e	D66 (10)			
	B54	E17	E28					
	G37×	F44≍d	D58 ⊖					
	B24							
	D67 ✳							
	h57-g	H27						
	D57≍h	D66 ✳						
	F32	h57-g (13)	H27	B25	c33	B46-e	C46-G	H77-F
	G75	D57≍h	D66	G67	o-o-o	G46-B	D46-C	A87 ✳

...illeur coup est $10\frac{}{e36}11\frac{g36\text{-}e}{}$ et la partie ...uit à peu près égale.

...ite $\frac{d76}{}$ et les Blancs gagnent facilement.

...oirs ont beau jeu; la position est la même ...e dans tab. 11, var. 1.

...$7\frac{B46\text{-}e \text{ ou } C46\text{-}e}{F68}$ et $18\frac{A86}{}$, et, quel que soit le coup des Blancs, les Noirs auront toujours beau jeu.

(11) Si $9\frac{h57\text{-}g}{D18\text{-}H}$.

(12) Au lieu de ce coup M. Jaenisch préfère $9\frac{}{C36\text{-}G}$.

(13) Si $13\frac{B52}{E74}$.

Tab. XIII. **Début 99. Gambit du Fou du Roi. 3e déf**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
29	1	e 45	f 46	F 43	E16	G36 (1)	h 48	B55	d 44	e 55	B54
		e 55	e 46-f	D48 ×	g 57	D58	F77	h 68 (2)	d 64	d 55-e	E24
	2							E17	E28 (3)	G44-F	E38
								F 44 ×	g 47	g 37 ×	d 54
	3										
	4							F25	G15 (4)	e 55 (5)	F47-f
								g 47	G66	G45	G37
	5									B33	d 34
										D67	C48
	6							H28	G57	d 44	e 54-d
								g 47	G68	d 54	g 37
	7										F34-g
											g 37
	8										
	9										F25
											f 66
						d 44	G36	C46-e	F 76 × f	C37	B55
30	10				F53	F62	D75	D45-e	E86	G68	D75
								e 55	F34	h 38	B33
	11						D66	D56 (12)	D47	D37	F44
								F 76 × f	h 38	B33	B25
	12						D47	E86	D37	E76-F	D67
								G55	F54-d	F76 × f (13)	F32
	13						D68	d 54	e 63	E86	C65
						G36	e 55	d 44	h 48 (14)		
31	14				G66	D58 (15)	G47	g 57			

(1) Si $5\frac{B33}{F77}$ (V. tab. 11).

(2) Les Noirs peuvent jouer $7\frac{\quad}{F33-B}$ mais $7\frac{\quad}{h68}$ vaut peut-être mieux.

(3) Si $15\frac{\quad}{c63}\,16\frac{B46-e}{\quad}$ afin de jouer $17\frac{D48\times}{\quad}$. Le meilleur coup est $15\frac{F77}{\quad}$ qui donnera l'avantage aux Noirs.

(4) Si $8\frac{E16}{d64}$.

(5) Si $18\frac{F81-A}{e36}$ pour avancer ensuite à Dame. Si $18\frac{F61}{B23-c}$.

(6) Si $8\frac{G28}{e36}$ puis $9\frac{\quad}{D48-h}$ ayant beau jeu.

(7) Si au lieu de ce coup, $9\frac{d34}{F66\ c.\ j.}$

(8) Les Noirs gagnent H; car si $14\frac{H28}{D44}$ m.

(9) Si $13\frac{F25\text{ ou }D24}{C47\text{ ou }G47}$ afin de jouer $14\frac{G36\ o}{\quad}$ et les Noirs auront dans l'un et l'autre leur jeu.

(10) Si 1[illegible] $14\frac{\quad}{g28-H\text{ ou }E36-E}$. Si

manière. Début 30, 3e manière. Début 31, 4e manière.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
55-d	E17	h57-g	H88-H	D15 (3)					
74	D67	h57-h	F88-H						
56	H14-D	F54-d	F72-b	F83-C	E47	F61	B31	F16	F27-e
14-D	G68	G56-G	G35×	G14-H	B63	B44	e36	e27-g	H87×⊖
						F72	e55	F45	E36-e
						B44 (5)	A82	G26×	G45-F ⊖
17	H38	F36							
55-e	h58	D54 (8)							
54	E17	E28							
37×	F44×	G25-F⊖							
15×	H18								
84	H85 (9)								
58-D	F76×f	F65							
28-H	E86	g18×D×⊖							
76×f	G76-D								
76-F	C47 (10)								
46-e (11)	h57-f	g37							
57-G	D76	G87 ✳							
32 ✳									
45	B64× (13)								
67									
55× (14)									
65-C	C46-e ✳								
65-F									

coup les Blancs retirent D $13\frac{\quad}{g28\text{-}H}$ et $14\frac{\quad}{g18D\times}$ et gagneront facilement.

Si $11\frac{G38}{e36 \text{ ou } D48\text{-}h}$.

Si $7\frac{\quad}{D63}8\frac{D25}{\quad}$ ayant beau jeu.

Les Blancs gagnent D, les Noirs ont mal fait de défendre le Pion du Gambit avec D. Si $7\frac{\quad}{D66}8\frac{h48}{\quad}$ et $9\frac{g37 \text{ ou } G57}{\quad}$ ayant beau jeu.

(14) Les Blancs gagnent D. $4\frac{\quad}{F53}$ est évidemment mauvais; il fallait jouer $4\frac{\quad}{g57}$. Si $9\frac{C24}{\quad}$ et $10\frac{C15}{\quad}$ les Blancs auraient également gagné D.

(15) Les Blancs peuvent également jouer $9\frac{G76\text{-}f}{\quad}$.

(16) Si $5\frac{\quad}{D47}6\frac{F76\times f}{\quad}$. Si $5\frac{\quad}{D68}6\frac{G55.}{\quad}$

(17) Si $8\frac{\quad}{h68 \text{ ou } f68}9\frac{E17}{\quad}$ gagnant un Pion dans quelques coups.

Tab. XIV. **Début 38. Gambit du Cavalier, 1re déf. Défe**

1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	1
32	G36	F43	d 44 (1)	D36-C (2)	h 48 (3)	h 57-g	D58×	C46-e (4)	D
	d 64	C 47	C36-G	g 57	f 66	f 57-h	E74	D75	E
						h 57-g	g-37 (5)		
					F75	F57-h			
						D58	h 57-g (6)	B33	e
					F68	D66	F57-h	G75	D
		h 48	G57-g	D58×	D57≍f (9)	D58×	D55×(10)		
33	g 57	f 66	f 57-G	E75	E85	E75	E76		
			G55 (11)	F43	d 44	G34	g 36-e	C57	h
34		g 57	h 58 (12)	H78	d 64	e 36 (13)	F75	F57-C	
							C57	H17	
							e 27-g	F 75 *	
				d 44	G47-g	G26	D58×	C46-e	D
35			D75	d 64	f 56	f 45-e	E84	G66	h
					C46-e	C57	B55	C66-G	G
				f 56 (15)	d 64	G66	c 65	D66-C	
								B54	C
							d 55-G	D64	
				G47-g	G26	D58×	D56	d 35-f	G
				f 56	f 45-e	E84	f 35	e 35-d (16)	G
								G47	E
								f 24≍d	d
				D47-g	D77	D88-H	E14	F25	
36			F75	d 64	d 55-G	F48≍h	C47×	C25≍F	

(1) Si $5\frac{}{g57}6\frac{h48.}{}$

(2) Si $6\frac{}{D66}7\frac{C46\text{-}e\text{ ou }e55}{}$ afin de jouer $8\frac{D72\text{-}b.}{}$

(3) $7\frac{D32}{}$ serait également un bon coup, attaquant deux Pions non défendus.

(4) Si $10\frac{}{G46\text{-}C}\frac{\text{m en 2.}}{}$ Si $10\frac{}{D66}11\frac{D57\text{-}g.}{}$

(5) Les Blancs regagnent le Pion et ont la meilleure position.

(6) Si $9\frac{}{D57\text{-}a}10\frac{D76\times f}{}$; puis $11\frac{\circ\circ}{}$ ayant une forte attaque.

(7) Si $11\frac{}{d55\text{-}e}12\frac{B45}{}$ gagnant une pièce; $12\frac{B45}{}$ ayant une belle attaque.

(9) Les Blancs regagnent le Pion et ont leur position.

(9) Si $7\frac{}{G44}8\frac{e55.}{}$

(10) Les Blancs gagnent D ou font mat en

(11) Les Blancs peuvent également jo (V. tab. 15, var. 1re).

1re att., 1re man. Débuts 34, 35 et 36, 2e man. 1re catég.

$2\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}$

	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
*								
)	B54	e64-d	g37 (8)					
)	E84	c64-d						
	d54	C68-F	B33	g37	H17			
	F68	H68-C	C56	H67	B74 *			
	B73 ≍ c *							
*								
	G35	D26	E14	G47-G	F25	F47-C		
	F68	G66 (17)	G47	C47 ≍ G	F13-C	F22-b *		
	g36-e	H48-F	E15	E25	E15	E25	c 33	B31
	D37	D36 ≍ g	D37 ×	D27 ×	D17 ×	B63	o-o-o	D27 × (voir la suite ci-dessous.
	D78-h	E34						
	B44 ×	m 6						
	E34	D78-h	E33	d34	H18			
g (20)	B63 (21)	o-o-o ×	D17	D13-C	*m* 6			
		21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
	... de var. 12.	E14	E23	D77	E32	E41	E42	E53-c
		D36 ×	G66	D34 × (18)	B44 × (19)	D61 ×	c 53 ×	B65 × ⊖

...oirs peuvent également jouer $5\frac{}{D75 \text{ ou } F75}$ ... plus bas).

...37 je crois que les Noirs auraient l'avan-..., ayant un Pion de plus et un Pion passé.

...n'est pas aussi bon ni probablement aussi ...quant que $4\frac{F43.}{}$

...n de ce coup $6\frac{}{d64}$ vaudrait mieux. (V. la ... précédente).

(16) Si $11\frac{G14}{F68}$ afin d'avancer $12\frac{}{e25}$ gagnant une pièce.

(17) Si $15\frac{F34}{H85}16\frac{}{G47}$.

(18) Si $24\frac{E14}{A87}$.

(19) Si $25\frac{E42}{c53\times}$.

(20) Si $13\frac{E15}{B63}$ et $14\frac{e36}{}$.

(21) Si $14\frac{B33}{men\ 9}$ ou les Noirs gagnent D.

Tab. XV. **Début 37. 2e catégorie,** **Allgaier. Déb**

$1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}\ 2\ \frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$

		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
37	1	h 48	G57 (1)	D47-g	D58 ×	D57-f ×	D58 ×	D55 ×	F43
		g 47	f 66	f 57-G	E75	E85	E75	E76	
	2			G76-f	D47-g	F43 ×	B33 (3)	d 34	D36
			h 68	E76-G	D66 (2)	E75	c 63	h58	
	3					D46-e	D26	F43	d34
					G66	F64 (5)	E77 (6)	H86	G47
	4						D36	c 33	D25
							B63	B55	B47
	5			F43	d 44	C46-e	h 57-f	h 67	D24
			h58	G68	f 66	f 57-G	G76	G57 (8)	F68
	6							C55	C36
							G87	D57-h	D35
38	7	F 43	h 48	F87-G (12)	h 57-g	H78-h	—		
		d 64 (10)	f 66 (11)	H87-F	f 57-h		—		
	8			G57	d 44	C46-e	C57-f	∞	D24
			g 47	G68	f 66	f 57-G (13)	D74 (14)	c 63	D54
	9					G65	F65-C	d 54 (17)	
						C65-G	D75		
	10						G46-e	E26	H15
						D75	D45 ≍	F 75	
	11			F65-C	G57-g	D47	∞	D46-e ✱	
			C65	f 65-F	D66	E75	G68		
	12		G57-g	D58 ×	G76	D54 × d	G88-H ⊖		
39		f 66	d 54	E74	D85	F64			
	13			D58 × m 3					
			f 57-G	E75					
	14			D58 ×	G76	D53 ×	D73 ≍ c	D74 ≍ D ✱	
			G68 (19)	E75	D85	d 64	D74		
	15					D76 ≍ G	d 44 (20)		
					G76-G	E64			

(1) Le coup généralement joué et probablement le meilleur est $5\frac{G\,55}{}$; je supposerai qu'on joue dans le cas actuel $5\frac{G\,57}{}$ qui forment le Gambit Allgaier, ainsi nommé parce que Allgaier l'a analysé avec soin, quoiqu'il n'en fût pas l'inventeur.

(2) Si $7\frac{}{d\,64}8\frac{F\,43\times}{}$. Si $7\frac{}{d\,54}8\frac{D\,46\text{-}e}{}$.

(3) Si $9\frac{F\,87\text{-}G}{}$ les Blancs ne gagnent pas une pièce, à cause de $9\frac{}{h\,58}9\frac{B\,33}{}$ vaut mieux.

(4) Les Blancs gagneront ensuite le Fi[illegible] bit, ayant un jeu à peine juffisa[illegible] des Noirs.

(5) Bien que ce coup soit mauvais en [illegible] parce qu'il empêche d'avancer d, [illegible] dant le meilleur qu'on puisse [illegible] publié pour la première fois dans [illegible] allemand de peu de mérite, publi[illegible] 1828, intitulé : *Anweisung* [illegible] *gruendlich zu erlernen*. Von Johan[illegible]

(6) $9\frac{}{B\,63\ mal.}10\frac{d\,44.}{}$

(7) Si $\uparrow\frac{D\,44}{\bar{5}}$ — $12\frac{D\,24\ \text{ou}\ D\,25}{F\,37}$ et les [illegible] considérable.

que, gambit ordinaire, 1re manière. Début 39, 2e manière.

3 G 36 / g 57 4 — — —

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
d34							
c63 ✳							
E25	E24	D25 ✕ ✳					
D45-e ✕	D27 ≍ g						
B33	A15 ✕	h54-C	C75-B	A75 ≍ F	B66 ✕ ⊖ (16)		
B63 (15)	B75	G87	F75-C	G75-A			

G68 11 C55. Si 10 G44 11 C64-G et 12 ✕.

G45-e 12 F76 ✕ et 13 C57 ✕ gagnant facilement.

ci est la manière généralement adoptée et bablement la meilleure pour jouer l'attaque. Noirs ont plusieurs coups à faire, savoir : 64, f66, g47. (V. tab. 27) 4 h68. (V. tab. 30) 5. (V. tab. 30) 4 F75. (V. tab. 31).

un d'un de ces coups 4 F53 ou G68 5 d44.

4 c63 5 e55 afin de prendre d en passant, le cas où les Noirs l'avanceraient deux ; et les Blancs ont la meilleure position.

75 ou F68 6 h57-g ayant l'avantage à cause l'isolement des Pions Noirs.

sacrifiant G ne serait pas le meilleur p, parce que si 7 D58 ✕ E74.

(13) Ce coup donne une forte attaque aux Blancs.

(14) Si 9 F75 *mll.* 10 C68-G F48-h et la position est un peu en faveur des blancs.

(15) Si 13 c43-F 14 A15 ✕ gagnant la partie. Si 13 D64 14 F52 ✕ 15 H66.

(16) Les Blancs auraient pu varier l'attaque en jouant 8 h57-f au lieu de 8 C57-f mais dans ce cas je ne suis pas bien sûr qu'ils auraient l'avantage. V. cette attaque amplement traitée dans ma seconde série de leçons, page 190.

(17) Prenant ensuite le Pion du gambit, les Blancs auront l'avantage.

(18) Quoique les Blancs aient un Pion de moins, je crois que l'avantage de leur position vaut plus que le Pion perdu.

(19) Si 5 h58 6 G76 gagnant l'échange.

(20) Si 9 F68 10 e55 ✕ gagnant très-facilement. Si 9 a61 ou c53 10 C46-e ayant très-beau jeu.

Tab. XVI. $1\,\frac{e\,45}{e\,55}\;2\,\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}\;3\,\frac{G\,36}{g\,57}$ **Déb**

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16
40 1	⊸	d 54	C46-e	e 55	C55-d	C44	B33	B45	D33	B5
	C65	C74	D75	d 55-e	f 66 (3)	E84	D77	F75	c 53 (4)	F5
2										
3										
4										
5										
6										
7		B31	E18	C46-e	D55	C68-F	D33	B43-C	e 55 (7)	B5
	D66	D44 ≍ d	F68	D66	C65	D68-C	C43-F	f 66	f 55-e	d5
8										D7
										A14
9									B61	⊸
						e 55	H46-F	e 64-d	A16	F6
10					D67	F46-C	C65	G68	B74 (9)	f 6
					B52	C64-d	B64 ≍ c (11)	D14	B72 ≍ b	F6
11				D77	B61	c 64-C	E84	C74	E85	f 6
		E18	D32	C46-e	B33	F76 ≍ f	D76 ≍ D	C55 ×	C66-G	C4
12		D44-d	D77	B63	B44	D76-F	E76-D	G66	H87	
					B33	g 37 (13)	e 55	C55-d	B45	B6
13				G66	H87	c 63	d 55-e	B74	B55-C	E7
14										
									B45	B6
15								F75	B74	E8
16										F6

(1) Ce coup et 5 ⊸ constituent les gambits Muzio.

Dans l'année 1817, j'ai communiqué ce coup à cet excellent joueur J.-H. Sarratt. Nous prîmes la résolution d'analyser l'attaque aussitôt que sa santé serait rétablie, mais sa mort prématurée ne nous l'a pas permis, et je n'ai plus pensé à ce coup avant de le voir mentionner dans l'*Élementaibuch der Schachspielkunst* de J.-F.-W. Koch, publié à Magdebourg, 1828. M. Koch dit qu'il a pris ce coup du feu lieutenant-colonel Donop, qui lui assura que, pendant qu'il était commandant à Bruxelles, durant la dernière guerre avec la France, il jouait souvent au club de cette ville avec un anglais qui gagnait toujours en jouant ce coup extraordinaire.

Koch a donné beaucoup de variantes sur cette partie, dont quelques-unes sont bien jouées (V. tab. XX, 1re variante et suiv., et tab. XXI, var. 6 et suiv.), tirées de son ouvrage.

En 1829 il parut à Bombay un vol. in-4° de 63 p. intitulé : *Analyse du Gambit Muzio*, etc., etc. Cette analyse du gambit Muzio contient la même attaque que l'ouvrage de Koch, jouée avec plus d'habileté et de justesse. On trouvera cette attaque tout entière dans les tab

Si de plus amples recherches démont s'ensuivrait qu'on ne doit pas jou

que par conséquent la défense du bornera à jouer $4\frac{}{F77}$.

(2) Les Noirs peuvent également jouer $6\frac{}{d64,\ d54,\ D66 \text{ ou } D46 \times}$ tous en ront examinés à leur tour. Si $6\frac{}{D}$ et les Noirs ne peuvent pas prendre dre la partie.

(3) Ce coup vaut mieux que $11\frac{}{D55\text{-}C}$ et $12\frac{}{D43\text{-}F}$.

(4) Ce coup est fait pour empêcher $16\frac{B68}{}$

(5) Si $18\frac{}{b62}\,19\frac{C \times b}{\text{-}C}\,20\frac{D81\text{-}A}{}$ gagnant

(6) $\frac{\text{-}b}{}$.

Muzio Donop. 4 F 43 / g 47 5 d 44 (1) / g 36-G 6 D 36-g / d 64 (2)

	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
F	D51×(5)	A15	C62-b	D81-A	F61×	D72×	D62≍a⊖	
	E83	b62	a62-C	G75	E73	E64		
			A75	C64	D33	F52	A74≍C	F63×⊖
		G68	D87	b62	E72	D83	B74-A	
					D53×	d63-B	d72≍b	*m* 2
				D84	B63	D62		
	D51×(6)	d64	F61×	D61≍B	d75-G	D64×	H36	H33⊖
	E83	b62	B61-F	E82	b55-C	E85	D57	
						C64×	D43×	H15 *m* 3
					E73	E63	E64-C	C47
							A14×	A74≍C (Voir
						E64-C	E73	E74-A suite *A*)
≍d	D88≍H	A14×	A15×	H76⊖				
	E74	E65	E74				26.	27.
(23)	B76	D65×	A15⊖			Suite *A*	D72	H15⊖
	b62	G75					E85	
≍d	B76	H14-A⊖				Suite *B*	A14×	D65 *m* 2
	A14-A				E84		D77	
	D65≍f⊖							
-H			25.	26.	27.	28.	29.	30.
(24)			*C* D43×(21)	C42×	C53×	D46×	C75	D *mate*.
			E51	E62	E73	E84	E74	
			D C42×(22)	D43×	D53×	D55×	D	
			E61	E62	E73			
-f	B87≍H	A15×	H76-B	D42×	D46×	H66×(15)	D56×	D55×(16) (Voir
-F	D87-B	E64	D88	c53	E63	E74	E73	E84 suite *B*)
	D35	D55≍B(17)	D73×	A15⊖				
	D76-F	D65	C74					
(25)	F76-f	A15	A85×	C68	F58×(19)	*m* 4		
	H88	F84	G85-A	D68-C	E75			
-F	F76-f	D65	A15	C75×	D64×	H66-B	D44×(20)	
	H88	G54	B66	E73	E62	G66-H	E61 ou E51 (Voir suite *C* et *D*)	

15 B74 16 e64-d gagnant la partie.

17 d64-B 18 D72-b gagnant A. Si 17 b62 18 D54 c63 19 B63-c.

15 ils perdent C. (18) Si 16 D65-f 17 H45. 12 E86 *m.* en 2. Si 13 E75 14 D31. Si 13 E74 D14 gagnant facilement.

Blancs gagnent : car, si les Noirs jouent E, ils perdent, D et s'ils jouent A *m.* en 4.

12 F75 (V. tab. 17). Si 12 B63 13 B42 B51 14 D41. 16 E84 17 A14× C74 18 D72-b gagnant la partie; mais si 17 B74 18 B74-B gagnant également.

(15) Si 23 E52 24 b32.

(16) Si 25 E74 *m.* en 3.

(17) Si 19 C65 *m.* en 2.

(18) Si 17 B53 18 D35. Si 17 G54 ou G58 18 C68 gagnant D. Si 17 G47 18 B76-f. Si 17 F64-B les Blancs gagnent F et G.

(19) Si 22 G66 ou F66 23 D76.

(20) Si 24 E73 25 C64 gagnant D. Si 24 E52 *m.* en 4.

(21) Si 25 E62 b52 *m.* en 4. Si 25 26 C53×; et les Blancs font *mat* en 2 ou 3 coups.

(22) Si 25 E41 *m.* en 3. Si 25 E52 *m* en 2.

Tab. XVII. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 36}{g\ 57}$ 4 $\frac{F\ 43}{g\ 47}$

	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17
40 1	E18	D32	C46-e	B53	g37	e55	C55-d	C66-G	B45	D3
	D44-d	D77	G66	H87	F75	d55-e	B63	F66-C	B44	
2								C66-G	A15	F6
							B74	B66-C	C65	f6
3										B5
									E86	B5
4										C6
									B54	D6
5								F66-C	E84	D6
		B33	B54	C46-e	C64-d	D76×f	D73×	D64-c	b32(1)	
6	F68	B63	D44-d	D43-F	c64-C	E84	E85	C74		
						B73×c	A14	b32	D58	D6
7					C65	E74	E83	B44	D33	D6
									H26	A4
8								D23-c	B44	D2
					D46-F	B73×c	H14	D55-B	D88-H*	
9				F46-C	B55(2)	E84	D43-F	D73-B(3)		
			F76×f	D58×	B54×	D48×	C46-e	e55	H46-F	H47
10		D44-d	E76-F	E75(5)	E84(6)	E74	D77	F46-C	d55-e	D6
11										D7
12										
13										
14										D4
									D55-d	D6
15										e6
									G75(14)	E6
16										
17										
18										

(1) Les Blancs gagnent D ou $\frac{\text{m. en 4.}}{}$ Si $\frac{}{\text{D16-H}}$ les Noirs auront Tour, Cavalier et les deux Fous pour D, mais ils perdront la partie à cause de la position avantageuse des Blancs.

(2) Si $18\frac{}{B73}19\frac{D56\times}{}$ gagnant en quelques coups.

(3) Si $12\frac{}{D43\text{-}F}$ les Noirs perdent D ou les Blancs font *mat* en quelques coups.

(4) Si $15\frac{}{D16\times}16\frac{H16\text{-}D}{d55\text{-}D}17\frac{H76\text{-}f}{}$ gagnant A.

(5) Si $11\frac{}{E65}$ les Noirs perdent C. Si $11\frac{}{E86\text{ ou }E66}$ $12\frac{C46\text{ e.}}{}$

(6) Si $12\frac{}{E74}13\frac{D36\times}{E84}14\frac{D46\times}{}$ parce qu portant que D soit dans cette cas empêcher G de sortir.

(7) Si $18\frac{}{B63}19\frac{D37}{}$ gagnant la partie. $19\frac{D36}{D56}20\frac{B35}{}$ gagnant la partie.

(8) Si $19\frac{}{E85}20\frac{B73\text{-}c}{}$. Si $19\frac{}{E65}20\frac{}{d46\text{-}B}$ les Blancs gagnent facilement.

(9) Si $20\frac{}{E73}\frac{\text{m. en 4.}}{}$

(10) Si $21\frac{}{b61\text{-}B}\frac{\text{m. en 2.}}{}$

dt Muzio Dono] 5 $\frac{\text{d 44}}{\text{g 36-G}}$ 6 $\frac{\text{D 36-g}}{\text{d 64}}$ 7 $\frac{\text{o-o}}{\text{D 66}}$ 8 $\frac{\text{— — — —}}{\text{— — — —}}$

	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
r	B52	A14×	B64-F	A64≍c	H66-B ⊖			
	E84	F64	c 64-B	E73				
3	F87-H	D87≍D ✳						
	D87-F							
r	F65-C	D65≍f	A14×	H76 ⊖				
	f 65-F	E84	B74					
<	D72-b	D63	H15×	F52 ⊖				
	A83	E85	E84					
r	D65≍B	D43×	D44 ⊖	27.	28.	29.	30.	31.
	D74	D63						
	B81-A ⊖		Suite *A*	D47≍G	D56×	D55-d	B74	A64 ⊖
				E86	D76 (11)	E87	D67	
	D37	H77×	D38×	D31×	*m* 3			
	c 63	E65	E64	c 53				
	H43	B42×	B61-B	B53×	D58×	H33	H37×	H47-C (Voir
)	c 63 (8)	D65 (9)	D75 (10)	E76	E77	G66	C47	G47-H suite *A*)
								A16 (12)
							E86	
	H87≍G	B66×	B87≍H	A84×	*m* 3			
	H87-H	E75	E86	E77				
<	D57×	D77	A15×	A65-C	B73≍c	B75≍D	B73×	B81-A ⊖
	E85	D76-H	C65	D65-A	E84	E85	E84	
G	A15×	B56 ⊖						
	E74							
	B56	D75×	D45×	D44×	a 41×	B75× ⊖		
	D67 (16)	E54	E52	E52	E63			
	B63-B	A15× ⊖						
7)	b 63-B							
	A15	D38×	B63≍B	D48×	H45 ⊖			
	B63 (18)	E84	b 63-B	E74				

8 $\frac{}{\text{E85 ou E77}}$ 29 $\frac{\text{A 74}}{}$ gagnant la partie.

8 $\frac{}{\text{E 87}}$ 29 $\frac{\text{A 34}}{}$ gagnant également.

Blancs gagnent : car, si 26 $\frac{}{\text{D 53-B}}$ $\frac{\textit{m. en 6.}}{}$

16 $\frac{}{\text{D 76}}$ 27 $\frac{\text{D 55-d}}{}$ gagnant facilement. Si

$\frac{}{\text{I 87}}$ 27 $\frac{\text{B 45.}}{}$

Noirs jouent E, ils perdront la partie dans quelques coups.

16 $\frac{}{\text{c 63}}$ 17 $\frac{\text{e 65×}}{\text{E 85}}$ 18 $\frac{\text{H 76}}{}$ gagnant facilement.

(15) Si 17 $\frac{}{\text{E84 ou E85}}$ 18 $\frac{\text{H 76}}{}$ gagnant la partie. S 17 $\frac{}{\text{E 63}}$ 18 $\frac{\text{B 75×G}}{}$ gagnant en quelques coups.

(16) Si 19 $\frac{}{\text{D 87}}$ 20 $\frac{\text{D 75×}}{}$ gagnant D. Si 19 $\frac{}{\text{D 22-b}}$ 20 $\frac{\text{B 44×}}{}$ gagnant dans quelques coups.

(17) Si 18 $\frac{}{\text{C 74}}$ $\frac{\textit{m. en 2.}}{}$ Si les Noirs jouent H ou 18 $\frac{}{\text{D 22-b}}$ 19 $\frac{\text{A 15×}}{}$ gagnant D.

(18) Si 19 $\frac{}{\text{B 61}}$ 20 $\frac{\text{G 56}}{}$ les Blancs gagnent D ou donnent le mat en quelques coups.

Tab. XVIII. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\,56}{g\,57}$ 4 $\frac{F\,43}{g\,47}$ **Début**

	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.
1	B55 [5]	F76 × f	D58 ×	B54 ×	D48 ×	C46-e	H46-F	A16	H76
	D44-d	E76-F	E75	E84	E74	F46-C	D77	G68	G76
2							C35	H76 ×	A16
						F77	D55	E85	C65
3				C46-e	H46-F	D57 ×	A16	B54	H86
			E77	F46-e [8]	G66	E76	B74	D55	B86
4				C24	D25	F76 × f	H56-e	C68-F	D36
			D55-d	D44	e56	E84	C47 [9]	C56-H	B74
5						F65-C	D58 ×	D68-F	A14
					C65	f65-F	G67	D24-C	D25
6									D56
7		e55	d55-d	B45	C24	C55	C44-B	D58	F76
	G75	d55-e	D56	D55-d	B65	B44	D44-C	D77 [10]	D76
8									
9									
10									
11									
12								H86	H1 D6
13									
14									
15									D
16									

(1) Si 6 $\frac{}{d51}$ (V. tab. 19). Si 6 $\frac{}{D66}$ (V. tab. 20). Si 6 $\frac{}{D48}$ (V. tab. 21).

(2) Si 7 $\frac{}{C65}$ (V. tab. 16).

(3) Si 8 $\frac{B31}{}$ (V. tab. 16).

(4) Si 8 $\frac{}{D44\text{-}d}$ (V. tab. 17).

(5) Si 9 $\frac{}{B63}$ (V. tab. 17).

(6) Si 17 $\frac{}{B61}$ 18 $\frac{C44}{}$ gagnant la partie.

(7) Si 18 $\frac{}{F06\text{-}H}$ les Noirs perdent D.

(8) Si 12 $\frac{}{C65}$ m. en 2. Si 12 $\frac{}{D68}$ les Blancs D au moins

dt Muzio Donoi 5 $\frac{\text{d 44}}{\text{g 36-G}}$ 6 $\frac{\text{D 36-g}^{(1)}}{\text{d 64}}$ 7 $\frac{\text{o-o}^{(2)}}{\text{D 66}}$ 8 $\frac{\text{E 18}^{(3)}}{\text{F 68}^{(4)}}$

	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
×	D73≍c	*m* 4						
	E52							
G	H86≍H	B66×	B47×⊖					
D	F86-H	E84						
≍B	D77⊖							
	D38	F65⊖						
	D63							
	D77	A84×	B54×	D76-D	D54≍f	H15	D57×	D77 (V. suite *A*
[illegible]	D76 (11)	E75	E84-A	f 54-B	B74	G86	E85	G67 plus bas)
	B54	D77⊖						
	D63							
×	D68≍F	D46-c (13)	B58	B37	B56-G	D55⊖		
	D77	G56	D22-b	D23-c	C56-B			
					D73-c	A15	A65-C	B56-G⊖
				D66	E87	C65	D65-A	
							D84×	D57×⊖
						D76	E77	D67
				B37	B56-G⊖			
			D76	H87				
				B37	H26⊖			
			D67	H87				
×	B66×	A14×	A74≍C	H75-G	D52-D	A73×	A72≍b	H73× (16)
	E84	C74	E83	D52-F (15)	c 52-D	E82	E83	E84
			A54≍G	D54≍c	D55×	B54×⊖		
		G54	c 54-A	E73	D64			
	F74≍C	B53×	H75≍G	D55×	A14×	D56×	*m* 4	
	E74-F	E85	E75-H	E84	E83	E82		
×	B64×	A14	B72≍b	H75-G⊖		27.	28.	29.
	E84	C74	E73					
	F74-C	B53×	H75-G	*m* 7		Suite *A* A74-B	D78-h	A77✳
	E74-F	E85	E75-H			H86	A83	

15 $\frac{}{\text{F 24-c}}$ 16 $\frac{\text{H 34}}{}$ gagnant D.

18 $\frac{}{\text{f 55}}$ 19 $\frac{\text{D 77}}{}$.

19 $\frac{}{\text{H 86}}$ 20 $\frac{\text{D 73-c}}{\text{G 75}}$ 21 $\frac{\text{B 45}}{}$ gagnant D.

16 $\frac{}{\text{D 44-B}}$ 17 $\frac{\text{F 76×f}}{}$. Si 16 $\frac{}{\text{D 43-F}}$ 17 $\frac{\text{B 66×}}{}$. Si 16 $\frac{}{\text{F 77}}$ les Blancs gagnent D.

(13) Si 20 $\frac{}{\text{C 56}}$ 21 $\frac{\text{B 54}}{}$ gagnant une pièce.

(14) Si 17 $\frac{}{\text{D 43-F}}$ 18 $\frac{\text{B 66×}}{}$.

(15) Si 22 $\frac{}{\text{c 52-F}}$ 23 $\frac{\text{D 55}}{}$ et donnent le mat en quelques coups.

(16) Ensuite 27 $\frac{\text{H 74×}}{\text{E 83}}$ *m.* en 2.

Tab. XIX. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 36}{g\ 57}$ **Blancs**

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14	15
40 1	F54-d (1)	F32	C46-e	B24	D37	B45-G	E24 ✱		
	c 63	D44-d	G66 (2)	C47	G45-e (3)	D45 ✕ B			
2		F76 ✕ f (4)	C46-e	⊶	C35	D37 ✕	*m n 3*		
		E76-F	E77 (5)	D44 ✕ d	D74	D47			
3					B33	E18	A14	C35	C44
				G66	D44 ✕ d	H87	D53	D75	B74
4									
5									
						D37 ✕	e 55	D34	e6
6					F75	E76	H87 (10)	H67	F6
7									
8									
							h 38	E18	A1
9						G47	D44 ✕ d	h 58	B6
				c 33	D35	⊶	C57		
10			G66	C47 (12)	F77	H85	E87 (13)		
					C57	⊶	e 55	D86 ✕ H	C2
11				E85	F75	H86	G54	F86-D	E3
				C82-B	c 33	D46	e 55	d 55-F	E3
12				A82-C	C47	F64	F55-e	D14 ✕	D2
			D46-e	D73 ✕	H16	D83-C	D56 ✕	e 55 ⊖	
13			D66	E67 (15)	D77	G66	E76		
				e 55	⊶	D48 (16)	C57	B33	
14			G66	F77	H86	E87	B74	h 68 ⊖	
		⊶	F76 ✕ f	c 33	C46-e	C57			
15	G66	c 63	E76-F	E85	F75	H86 (17)			
			e 54-G	D45 ✕	C46-e	D36	B24	D26	A1
16		G54-F	D66 (17)	E84	D75	H87	C47	B74	D6
17									

(1) Si 7 $\frac{}{D\ 48 \times}$ 8 $\frac{g\ 37}{}$ gagnant la partie.

(2) Si 9 $\frac{}{D\ 22\text{-}b}$ 10 $\frac{D\ 58}{}$.

(3) Si 11 $\frac{}{B\ 74}$ 12 $\frac{c\ 33}{}$ 13 $\frac{e\ 55}{}$.

(4) Je doute que ce sacrifice de F soit bon. Major Jaenisch dit qu'il cause la perte de la partie (V. sa manière de jouer var. 11.) Au lieu de sacrifier F il recommande 8 $\frac{F\ 32}{}$.

(5) Si 9 $\frac{}{D\ 44\text{-}d}$ les Noirs perdent D. Si 9 $\frac{}{E\ 85}$ 10 $\frac{C\ 55}{}$ gagnant la partie. Si 9 $\frac{}{D\ 66}$ les Blancs gagnent une pièce et ensuite la partie de l'avantage de leur position.

(6) Si 26 $\frac{}{F\ 68}$ 27 $\frac{H\ 66}{D\ 57}$ 28 $\frac{H\ 68\text{-}F}{D\ 84\text{-}D}$ 29 $\frac{A\ 84\text{-}D}{E\ 77}$ 30 Blancs gagnent la partie.

(7) Si 22 $\frac{}{B\ 62 \text{ ou } b\ 55}$ *m. en 3.*

(8) Si 23 $\frac{}{B\ 55}$ 24 $\frac{A\ 86 \times F}{}$ gagnant une pi

(9) 25 $\frac{D\ 46}{}$ et, quel que soit le coup des Blancs gagnent.

(10) 13 $\frac{}{D\ 44 \times d}$ *mal.*

t Muzio Donoj $4\frac{F\,43}{g\,47}$ $5\frac{d\,44}{g\,36\text{-}G}$ $6\frac{D\,36\text{-}g}{d\,54}$

17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
e66-G	A15	A75	e76	e87≍H+D	D54×	D44≍c	D54 (V. suite
D76	c53	D67	c44-C	E87-D	E88	F77	B66 plus bas)
				C77≍H	A85	B54	B62-B (9)
			H77	D77-C	h68 (7)	B62 (8)	d62-B
e65×	B45	B66-B	B87-H	D76×	*m* u 3		
B66	E88	F77	E87-B	D76-D			
D43×	B45	B66-F	C66-B ⊖				
E86	B74	B66-B					
	H66-F	B45	B66-H (11)				
E77	H66-H	B74					
H66-F	B45	B66-H ⊖					
H66-H	B74						
C55×⊖							
b							
≍F H76×	H78-h ⊖						
E —							

⊖ (14)	3.	25.	26.	27.	28.	29.	30.
	(Suite de var. 3)	D84×	A85	b33-F	D44×	D77≍D	A81-A ⊖
		B87	F33-B(6)	C38	D77	E77-D	
	(Suite de var. 16)	H13×	D42×	B54	D72≍b	b42×	D74≍B ⊖
		E62	E61	C25	E51	E41	
	(Suite de var. 17)	B64×	B76≍f	c63	d54	D47≍C	H66-B ⊖
		E84	E83 (18)	B66	D76-B	E84 (19)	
c43	C64-F	c53	d53-c	B64	D15-H	B76≍f	D75
F64	c64-C	c53-c	H85	H15-A	B53-d	E73	B74
						D37	B72≍ b
					E73	E84	E83

Blancs gagnent : car si $20\frac{}{B\,66\text{-}B}21\frac{A\,16}{}$ ga-
nant B.

$1\frac{D\,37}{H\,87}$.

Noirs ont l'avantage. Si $10\frac{e\,55}{D\,44\text{-}d}11\frac{e\,66\text{-}G}{F\,42\times}$

$12\frac{}{H\,85}$ ayant beau jeu.

$\frac{}{H\,87\times}$ gagnant facilement.

les Noirs interposent une autre pièce au lieu de $D\frac{H\,16}{}$. Si $10\frac{}{D\,75}11\frac{\circ\text{-}\circ}{}$ et $12\frac{D\,83\text{-}C}{}$.

(16) Si $12\frac{e\,66\text{-}G}{E\,87}$ et les Noirs ont l'avantage.

(17) La position est la même que dans une des variantes précédentes.

(18) Au lieu de ce coup les Noirs pourraient jouer $9\frac{}{F\,64}$ défendant le Pion du gambit; Ghulam Kassim ne donne pas ce coup; il mérite cependant d'être examiné.

(19) Si $26\frac{}{E\,85 \text{ ou } E\,75}27\frac{D\,35\times}{}$ gagnant la partie.

(20) Si $29\frac{}{B\,47\text{-}D}30\frac{H\,76\text{-}D}{}$.

Tab. XX. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\,36}{g\,57}$

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
1	e 55 / D62	c 33	C46-e (2) / F46-C	D46-F / D67	⊶ / G68	H36 / H87	H37 / D58	H87 × H / G87-H	
2									
3									
4	D56	B33 (3) / c 63	F54 / D65	⊶ / d 54	e 64-d / F 64-e	C46-e / G75	A15 / D74	B45 ⊃	
5		F68	B54 (6) / E84	F54 / D65	B46-e / F46-B	C46-F / d 54	C57 × / f 66	C66 × f / G66-C	
6							G75	⊶ / B63	
7		⊶ / F68	B33 / B63	B25 / G75	F34 / D65	c 33 / G67	D58 / F77	C46-e / ⊶	
8									
9									
10									
11									
12									
13				B45	c 33	g 47	C68-F	E28-e	
			G75	B63	b 62	e 37-g	e 28 × h	D36-D	
14							C46-e	D46-F	
						D67	F46-C	⊶	
15									
16						g 47	g 56-D	H36-G	
					G67	G48	G36 × D	d 64	
17									
18					F34	C46-e	B57	C35	
				F77	D65	G67	D75	⊶	
19									

(1) Si $6\frac{}{D48 \times}\,7\frac{G37}{}$ et les Noirs ne peuvent pas prendre sans perdre la partie.

(2) Si $9\frac{}{D22\text{-}b}\,10\frac{F76 \times f}{}$ ayant beau jeu.

(3) Au lieu de ce coup Ghulam Kassim fait roquer les Blancs.

(4) Je crois que $9\frac{⊶}{}$ serait le meilleur coup dant Koch recommande $9\frac{B54}{}$

(5) Selon Koch les Blancs gagnent, en remettant la partie. Comme les Blancs que deux Pions pour la pièce, il qu'il leur serait difficile de remp

(6) Si $18\frac{}{G65\text{-}f}\,19\frac{B57}{}$ gagnent facilement

le Muzio Demop. 4 $\frac{\text{F 43}}{\text{g 47}}$ 5 $\frac{\text{d 44}}{\text{g 36-G}}$ 6 $\frac{\text{D 36-g (1)}}{\text{D 66}}$

	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
	B45	F34	D36	d54	B66×	B87-G	D66×	d64⊖
	D67	B65	D77	B86	E84	D87-B	E85	
	B45	A36	A37	B66×	D68-G	A87⊖		
	D67	B84	D63	E75	D43-F			
		A36	B66	A57	F16⊖			
	E86	B84	D67	D12×	25.	26.	27.	28.
				(Suite de var. 8)	F76-D	D78≍h⊖		
					E76-F			
D (5)				(Suite de var. 9)	B57	E18	B76-H	D77×⊖
					D35×	D34-F	E76-B	
	C75≍G	H76≍f	D57×	D75 *m*				
	E75-C	E84	E85					
	B77-F	D68×	C57	C66×	H66-B	F67-G⊖		
	E77-B	E88	B87	B66-C	D75			
	e66-f	C55	C66-F	B66-B	H66-H	F43×	A16	A76×
	F66-e	B54 (6)	B66-C	H66-B	D66-H	E77	D75	D76-A
				D68	H46-B	D46-G	D57×	D68×
			B46	H76 (7)	G46-H	d54	E86	E87 (8)
		H46-G	B66≍F	D78≍h	H66≍H	A16⊖		
	G46-C	F66-e	H66-B	E86	D66-H			
	C68-h	C77-F	e66-f	H66-H	B57⊖			
	f66	E77-C	H66-e	D87				
		D68-F	B66≍f	H66-H⊖				
	F68-C	f66	H66-B					
f (9)				(Suite de var. 17)	H47×	H87-H	B85×	B64⊖
					E66 (12)	B62	E n'importe où.	
	H38	D24	D57-B⊖					
	BC5	B57						
	F34	H38	B58	D57-D	B66×	*m* 2.		
	D77 (10)	h68 (11)	D57	h57-D	G66-B			
e	H46-F	d55-d	A14×	B54×	B75-c	A84×	g66×	A82-A⊖
C	d55-e	B55-d	E75	E86	A82	E77	E67 ou 68	
						E18	H45	A84×
					A87×	A82	B43-F	E77
f	H46-G	H76-H	F78×⊖					
	H76-B	D76-H						
	D67-G	D78×	F67	A16≍H	*m* 3			
B	D65 (13)	E86	H16≍H	E75				

b $\frac{}{\text{H66-C}}$ 21 $\frac{\text{B 66×H}}{}$ et 22 $\frac{\text{F 67-G.}}{}$

f $\frac{}{\text{E85}}$ 25 $\frac{\text{A 15}}{}$ gagnant la partie.

Blancs gagnent la Tour pour une pièce inférieure.

r $\frac{}{\text{D68}}$ 18 $\frac{\text{g57}}{\text{D77}}$ 19 $\frac{\text{B 58}}{}$ gagnant D.

(11) Si 18 $\frac{}{\text{G66-B}}$ 19 $\frac{\text{e66-G}}{\text{D87}}$ 20 $\frac{\text{F 78-h}}{}$ gagnant la partie.

Mais si 19 $\frac{}{\text{D47≍g}}$ 20 $\frac{\text{D47-D}}{\text{H87}}$ 21 $\frac{\text{H78 } m.}{}$

(12) Si 25 $\frac{}{\text{E68}}$ 26 $\frac{\text{H87-H}}{\text{B62}}$ 27 $\frac{\text{A31}}{\text{C56-g}}$ 28 $\frac{\text{A64×}}{\text{E}}$ où il voudra 29 $\frac{\text{H82-A}}{}$ et les Blancs gagnent forcément.

(13) Si 17 $\frac{}{\text{E86}}$ les Blancs gagnent D.

Tab. XXI. **[illegible] Muzio [illegible]**

1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 56}{g\ 57}$

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
40 1	D36-g	g37	C46-e	D32	H16	E26	E27	H36	[illegible]
	D48×	D38	f66 (1)	D27	D45≚e	D44≚d	D45×	D67	d6[illegible]
2									
3									
4									[illegible]
					B33	○-○-○	H15	e55	d5[illegible]
5				G68	c63	d64	D74	f55-e	d5[illegible]
		[illegible]	C46-e	F76≚f	D38×	F54×	D32×	D31×	[illegible]
6	F68	d64	F46-C	E74	E63	E62	E51	E62	
					D46-F	D56×	D54×	D32×	B3[illegible]
7				E75	E74	E63	E62	E51 (9)	D74
					D46≚F	D76×	B33	e55	[illegible]
8				E76-F	E67 (10)	E68	c63	d54	D7[illegible]
								D46×	[illegible]
9							D75	E67	[illegible]
			e55	B33	F34 (11)	C46-e	D46-F	A15	e6[illegible]
10		D66	D56	G75	D65	F46-C	B63	d54	D6[illegible]
									[illegible]
11								G54	D6[illegible]
12									

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
41 13	F76×f (1)	G33×	D17-g	D46-e	G45	○-○	d34	D37	
	E76-F	E83	G66 (13)	d64	B63	F77	C65	D75 (16)	
			D17×g	D36×	d44	C46≚e	C57×	○-○	D6[illegible]
14		E65	E33-G	E64	F77 (17)	E73	F66	D86	E8[illegible]

(1) Si [illegible] les Noirs perdront une pièce. Si [illegible] F76≚f [illegible] Si [illegible] C46-e [illegible] F46-C les Noirs perdront [illegible] Si [illegible] F76≚f et 11 [illegible]

(2) Si [illegible] D72≚D gagnent la Dame pour une Tour.

(3) Si [illegible] et [illegible]

(4) [illegible] B32 gagnent.

(5) Si [illegible] F63-B . Si 16 [illegible] d64 17 B73-e

(6) Si [illegible] D33≚e 19 E28 et si alors [illegible] gagnent.

(7) Si [illegible] D64-e [illegible] D23≚e 21 E17 et les [illegible] vent pas éviter le mat.

(8) Si [illegible] D23 [illegible] F58-d [illegible] e 58-F 17 B54-e gagnent la [illegible]

(9) [illegible] F58× et après D88× [illegible]

44. Gambit Calabrois.

4 $\frac{\text{F 43}}{\text{g 47}}$ 5 $\frac{\text{d 44}}{\text{g 36-G}}$ 6 $\frac{---}{---}$

	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
×	B52	B73≍c	C64-d	C73≍B	F87-G	A75≍F	D42	D64× (V suite
	B61	B73-B	E84	E73-C	H87-F	E82 (2)	a61	E71 plus bas.)
		B73-c	F87-G	A75≍F	D34	D64-d	H33 ⊖	
	E84	E73-B	D87-F	C74	E84	D86		
				A75≍F	D65	*m* 3		
			H87-F	C74	f56 (3)			
	B54	C64-F	D31	H56-f	H66	E38	D64-c	E27 *m.* 2
	F64 (5)	c64-C	f56 (6)	G68 (7)	D23≍c	D43-F	D47×	
	d75	F54-d	F65	D65-C	⊖			
(9)	F75-d	E86	C65-F					

×	h38	D76×	g47×	D46	D37×	h48×	H66	⊖
	D57	D67	E48	G75	E57	E68		
×	D86×	B46×	g37×	D83≍C	⊖			
	E58	E48	E47					
≍f	d54	D77	F67-B	H66	E18	A85≍H	D87×	B45 (Voir suite
	B55	B67	G67-F	D53×	H85	E85-A	E74	D44 plus bas.)
	d54	✳						
(22)								
	D44-D	e76≍f	A85×	⊖				
≍d (13)	B44-D	E86						
	15.	16.						

			24.	25.	26.	27.	28.
·F⊖		(Suite de la var. 1)	D53×	D73×	H32	D53×	H62⊖
			E82	E71	A82	E81	
		(Suite de la var. 10)	H76×	D47×	B64×	H75≍G	D44-D⊖
			G75	E85	c64-B	E75-H	

65 vaudrait mieux.

Blancs peuvent jouer 10 $\frac{\text{B45}}{---}$ ou bien 10 $\frac{\text{F34}}{---}$ il est recommandé par Koch.

lieu de ce coup les Noirs devraient jouer $\frac{\text{D44}\times\text{d}}{---}$ et en forçant l'échange des Dames resteraient avec beau jeu. 15 $\frac{\text{c43}}{---}$ était mauvais; il me semble qu'ils devraient jouer e65.

$\frac{---}{\text{f65-e}}$ m. en 4. Si 15 $\frac{---}{\text{d65-e}}$ 16 $\frac{\text{D76}\times\text{f}}{---}$, et $\frac{---}{\text{D66}\times}$ gagnant facilement. Si 15 $\frac{---}{\text{o-o}}$ 16 $\frac{\text{e76}\times\text{f}}{---}$ et les Blancs gagnent facilement.

(14) Ce coup n'est pas très-bon, mais on peut le risquer contre un joueur inférieur.

(15) Si 7 $\frac{---}{\text{d64}}$ $\frac{\text{m. en 2}}{---}$ le coup qu'on joue généralement est 7 $\overline{\text{D66}}$ afin de défendre le Pion du gambit; ce coup est bon, mais il n'est pas aussi simple et facile que 7 $\overline{\text{G66}}$.

(16) 13 $\frac{---}{\text{E74}}$ puis 14 $\frac{---}{\text{A86}}$ et les Noirs ayant gagné une pièce pour deux Pions ont l'avantage.

(17) Si 9 $\frac{---}{\text{D48}\times}$ 10 $\frac{\text{g37}}{\text{e37-g}}$ les Noirs perdent D au moins.

Tab. XXII. $1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}\ 2\ \frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}\ 3\ \frac{G\ 56}{g\ 57}$ **Défense**

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
42 1	d 44	F76≍f	F43	g36-e	G34	D36-g				
	G66	E75	F 77	d 64	g36-g	H86 ⊖				
2					G76	D56-g	E17			
					g36-g	C58≍	G45-e ⊖			
3					G47-g	g 47-G				
					G47-G	H86 ⊖				
4				g 37	E26(2)	E35	e54-d 3)	E46(4)		
				D58≍	D27≍	d 54	C56	C23-c ⊖		
5						F32	E34	D13-F	E35	E42
						F68≍	F13-C	D25≍	G45≍e	B61
6				B33	G34	D15 5)	E27-e(6)	E17	G26	B14
				d64	G58	e 27≍g	D38≍	F44≍d	H86	g 37
7					G76	C57	E27-e	E17	e 55 7)	e66
					H86	e 27≍g	D38≍	C65	C43-F	F86
8						C57	D15	E15-D	g36-e(8)	
						C58	D15≍D	h 68	g 36-g ✱	
9				D15	E15-D	H17	G76	e 55	G57	C57
				D15 ≡ D	e 27-g	d 64	H86	G45	G57-G	E85
10								C57	F65-C	C86
								C65	E65-F	E66
11								G57	c 33	G65
								B63	h 68	C85
12								G68	H27-e(10)	c 33
								G45-e	c 65	d 54
13				G76	g37	E15				
				G45-e	D58≍	D27 ✱				
14					C55	E27-e				
					e 27≍g	D38≍ ⊖				
15					D15	E25	D48≍D			
					e 27≍g	e 18-H≍D	F66 ⊖			
16		G76-f	C57	E27-e	E17	G88-H (11)	C66-G	D25 (12)	D27	E
		d 54	e 27≍g	D58≍	d45-F	g57	F68	C47	F35≍	C

(1) Cette défense du gambit a été peu analysée par les écrivains sur les Echecs. Dans le traité d'Échecs de Cochrane, pages depuis 268 à 276, il y a quelques variantes bien jouées dont on trouvera la plus grande partie dans les pages suivantes. J'ai donné plusieurs nouvelles variantes sur cette défense dans ma seconde série de leçons publiée en 1832; depuis cette époque j'ai pris connaissance de l'ouvrage de Ghulam-hassam, et j'ai trouvé avec plaisir que dans quelques-unes des parties, j'ai fait les mêmes coups que ce célèbre joueur. A mon avis, à moins que le premier joueur puisse gambit Muzio, celle-ci est la meilleu de defendre le gambit du Roi.

Cette partie admet un grand nomb riantes; les Blancs peuvent maintenir un des coups suivants :

$7\ \frac{d\ 44}{}$, $7\ \frac{g\ 36\text{-}e}{}$, $7\ \frac{g\ 37}{}$, $7\ \frac{D\ 15}{}$, $7\ \frac{F\ 78\text{≍}D}{}$

(2) Si $11\ \frac{E\ 15}{D\ 27}$ et les Noirs gagnent.

(3) Si $13\ \frac{F\ 54\text{-}d}{G\ 51\text{-}F}$ afin de jouer $14\ \frac{}{C\ 46}$ un mat.

16 Cochrane. 4 $\frac{F\,43}{g\,47}$ 5 $\frac{G\,55}{D\,48\times}$ 6 $\frac{E\,16}{e\,36\,(1)}$

18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
e C66	e66-F	B33	B45	F34				
F66-C	H66-e	c63	H67	h58 ✳				
⊖								
C68-F	C35							
G H66	h58 ✳							

$\frac{e64\times}{c64\text{-}e}$ alors si 15$\frac{G\,76}{c\,54}$ gagnant facilement.

$\frac{C\,46}{c\,27\times}$g 13$\frac{}{D\,38\times}$ et 14$\frac{}{F44\text{-}d}$ gagnant la partie.

3$\frac{E\,25}{g\,37}$.

$\frac{F65\text{-}C}{E65\text{-}f}$ et les Noirs gagnent.

$\frac{B\,54\times}{E\,84}$ 16$\frac{g\,36\text{-}e}{c\,63}$ et les Noirs gagnent une pièce. Si 15$\frac{G\,78}{H\,88}$.

(9) Si 16$\frac{G\,68}{G\,45\text{-}e}$.

(10) Si 15$\frac{F\,54}{G\,66}$ et 16$\frac{}{d\,54}$ ou$\frac{}{c\,63}$.

(11) Si 12$\frac{C66\text{-}G}{H\,87}$ et 13$\frac{}{g\,37}$ gagnant la partie.

(12) Si 14$\frac{h37\text{-}g}{F35\,m}$ Si 14$\frac{D\,36}{C\,47}$. Si 14$\frac{D\,15}{g\,27}$ gagnant.

Tab. XXIII. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 36}{g\ 57}$ **Défen**

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
42 1	g 36-e	h 38	d 44 (1)	G 34	D 15	E 17	E 28			
	G 66	g 38-h	d 64	G 58	G 37 ×	H 87	G 25 ⊖			
2			D 15	G 47	g 47-G	D 25 (2)	B 33	D 47-D	B 54	d 44
			D 57	G 47-G	D 47-g	h 58	H 87	h 47-D	E 84	c 65
3								E 15	B 54 (3)	E 14(
								F 75	D 48 ×	c 65
4			G 76-f	F 54-d (5)	G 88-H	H 17 (6)	H 37-D	H 17	E 25	E 34
			d 54	G 54-F	D 37	g 28	g 18 + D ×	C 38 ×	D 28 ×	G 46
5			G 47	g 47-G						
			G 47-G	D 37 (8)						
6		D 15	E 25 (9)	G 47-g	g 47-G	E 26	D 35 (10)	E 17		
		D 38 ×	d 64	G 47-G	C 47 × g	F 75	F 48 ×	C 36 ⊖		
7		D 25	G 47-g	g 47-G	D 26 (11)	E 15	D 25	E 25-D		
		d 64	G 47-G	C 47-g	C 38 ×	D 45 × e	D 25 × D	B 63 *		
8		F 76 × f	F 43 (12)	G 34	D 36-g	F 54-d	e 54-G	E 17		
		E 75	d 64	g 36-g	d 54	G 54-F	C 38 ×	H 87 × ⊖		
9					G 26	G 58-C (13)	E 17			
					C 38 ×	D 38 × G	G 45-e ⊖			
10				G 76						
				g 36-g (14)						
11				G 47-g	g 47-G	h 38 (15)	E 25			
				G 47-G	F 77	H 86	*m. n* 3			
12		G 76-f	G 88-H (16)	D 36-g	E 17	d 44	C 35			
		d 54	g 36-g	C 38 ×	F 53 ×	F 44 × d	D 15 × ⊖			
13		G 47-g	g 47-G	e 54-d	E 26 (17)	D 36 (18)	d 44	C 35	E 36-D	B 24
		G 47-G	d 54	D 38 ×	F 75	F 53 ×	F 44 × d	D 36 × D	F 22-b	F 11-
14						F 25	E 17	F 47-C *n* D 36		
						F 48 ×	C 47-g	H 87 ⊖		
15				F 54-d	D 15	E 26	d 44	C 35		
				C 47-g	D 38 ×	F 53 ×	F 44 × d	*m n* 4		

(1) Si 9 $\frac{F\ 76 \times f}{E\ 75}$ alors si les Blancs retirent F 10 $\frac{}{D\ 37}$.

(2) Si 12 $\frac{H\ 17}{D\ 36 \times}$ 13 $\frac{D\ 26}{D\ 26 \times D}$ 14 $\frac{E\ 26\text{-}D}{F\ 53 \times}$. Si 12 $\frac{H\ 28}{H\ 87}$ alors si 13 $\frac{H\ 26}{g\ 28}$.

(3) Si 15 $\frac{H\ 16}{D\ 48 \times}$ 16 $\frac{D\ 26\ mll.}{H\ 27}$ et les Noirs ont beau jeu.

(4) Si 16 $\frac{E\ 16}{D\ 37}$ et les Noirs gagnent la partie. Si 16 $\frac{D\ 26}{D\ 46 \times e}$.

(5) Si 10 $\frac{G\ 88\text{-}H}{d\ 43\text{-}P}$ et les Noirs gagnent G en outre une forte attaque.

(6) Si 12 $\frac{D\ 25}{G\ 46}$ 13 $\frac{D\ 26}{D\ 27 \times}$ et les Noirs gagn partie.

(7) Les Noirs peuvent également jouer 1 18 $\frac{d\ 44}{F\ 44 \times d}$ et les Noirs gagnent H.

(8) Si 11 $\frac{H\ 17}{D\ 46 \times}$. Si 11 $\frac{E\ 25}{d\ 54}$ mais si 11 tous les cas les Noirs auront l'a

(9) Si 9 $\frac{E\ 17}{F\ 53 \times}$ nent G. Si 9

Cochrane. 4 $\frac{F\,43}{g\,47}$ 5 $\frac{G\,55}{D\,48\times}$ 6 $\frac{E\,16}{e\,36}$

18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
e55	F34							
d54	h37⊖							
B81-A	D15	D48-D	d44	E24	E33	C35		
d54	d43-F	F48-D	C47×	F37	g28	C36⊖		
c33	d44	G76						
F35×	∞∞	A44-d⊖						

…s gagnent G au moins.
…17
…36
…35
…36× 12 F68 ou H87
…32 afin de jouer 10 $\frac{G\,43}{g\,36\text{-}g}$ les noirs gagnent
…ment par 9
…15
…27 puis 13 $\frac{}{G\,47}$.
…irs gagnent : car si 11 $\frac{G\,88\text{-}H}{m.\ en\ 2}$. Si 11 $\frac{D\,15}{m.\ en\ 3.}$
…1 $\frac{h\,36}{m.\ en\ 6}$ enfin si 11 $\frac{D\,36\text{-}g}{}$ les Blancs
…dent D au moins.

(15) Si 12 $\frac{F\,25}{m.\ en\ 4}$. Si 12 $\frac{E\,27}{C\,47\text{-}g}$. Si les Blancs jouent D ou H 12 $\frac{}{H\,86}$ gagnant facilement.

(16) Si 9 $\frac{F\,54\text{-}d}{g\,36\text{-}g}$.

(17) Si 11 $\frac{E\,15}{C\,47\text{-}g}$ et les Noirs gagnent D au moins. Si 11 $\frac{E\,17}{H\,87}$ gagnant facilement.

(18) Si 12 $\frac{g\,57}{D\,48\times}$ 13 $\frac{}{D\,43\text{-}F}$. Si 12 $\frac{D\,15}{E\,84}$ ou $\frac{D\,25}{}$ afin de donner Échec avec F. Si 12 $\frac{D\,16}{F\,48\times}$ 13 $\frac{E\,17}{D\,47\times g}$ et les Noirs gagnent D au moins.

Tab. XXIV. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\,56}{g\,57}$ 4 $\frac{F\,43}{g\,47}$ 5 $\frac{G\,55}{D\,48\times}$

	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18
42 1	F25	d54	F47-H	D24 (1)	E15 (2)	H17 (3)	H37	h37-F	
	H87	H47-g	C47-F	D58×	F75	F48×	F37×H	D18×	
2		h58	E15	d51	E24	E35			
		D66×	F64	F57×	D68×	d44×⊖			
3		H17	H27	d44	F47-C	D25	E17	c33	
		D58×	h58	C47-g	H47-F	d45-e	F77	B63	
4									
5				D15	F47-C	e54-d	D25	E27	
			.	C47-g	H47-F	F75	B74	○-○	
6									
7									
8									

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	1
9	g37	E26	d34 (8)	G76-f	G88-H	E35	G76 (9)	F54×d	e
	D58×	G66	d64	d54	D27×	B63	E76-G	G54×F	F
10			B55	E35	E34 (10)	F76×f	G63×B	F32	
			D27×	F68×	B63 (11)	E75	d63-G	b52	
11						G63-B	a41 (12)	F21 (13)	
						d63-G	○-○	H84×	C
12							D16	F32	
							b52	b42	
13									
									C
14							D17	F32	
							b52	b42 (14)	
15						G76-f	E44	E53	
						B42×	D26×	D53×	

(1) Si 13 $\frac{D\,15}{D\,58\times}$ 14 $\frac{E\,26\ mil.}{D\,36\times}$ et 15 $\frac{}{F\,53\times}$.

(2) Si 14 $\frac{D\,27}{}$ les Blancs perdent D. Si 14 $\frac{E\,26}{F\,53\times}$.

(3) Si 15 $\frac{D\,35}{D\,27}$.

(4) Si 19 $\frac{E\,16}{}$ les noirs gagnent D.

(5) Si 25 $\frac{C\,44\text{-}B}{F\,44\times C}$ alors si 26 $\frac{e\,44\text{-}F}{D\,37\times h}$ et 27 $\frac{}{A\,55}$.

(6) Si 26 $\frac{C\,44\text{-}F}{D\,37\times h}$ et 27 $\frac{}{A\,15}$ gagnent b

(7) Tab. 23 et les 8 premières var. de c
turés de l'ouvrage de Gioachino Rossi

(8) Si 9 $\frac{d\,44}{G\,45\text{-}e}$ alors si 10 $\frac{E\,36}{f\,56}$ Si 9 $\frac{F\,26}{}$
(V. tab. 26.)

(9) Si 13 $\frac{d\,44}{d\,45\text{-}F}$ menaçant le mat. Le n
est 13 $\frac{G}{}$

Cochrane. 6 $\frac{E\ 16}{e\ 36}$ 7 $\frac{g\ 36\text{-}e}{G\ 66}$ 8 $\frac{G\ 47\text{-}g}{G\ 47\text{-}G}$ 9 $\frac{g\ 47\text{-}G}{d\ 54}$ ——— ———

	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
(4)	E44							
h	B63×⊖							
d	D27	D16	C24	B31	c44-B	E18	D27	E27-D
	D34	B67	A85	B44-d	F44×c	D45×	D27×D	A25×⊖
			C35	C26	h37-g	c44-B (5)	E28 (6)	E17 (Voir suite.)
			A85	g37	B44-d	F44-c	D58×	D36
	B24	B16	h37-h	E26	E37-F	E46	E36	
	A88	h37	D18×	F37×h	A87×	D48×	D58×⊖	
			C57	D27-h	E27-D			
			h27	D27×D	A87✳			
			D27	E18	E27-D			
			h28×h	D27×D	h18+D×⊖			
F	h37-h	E16	E15					
	D37×h	D36×	B66⊖ (7)					

	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
	E42							
e	m 3							
	F43	E43-C	C24-b					
ç	C43×F	b24-d	D24-C⊖					
	F34	H16-D	C24-b	E23	C68-F	F77		
c	D16×D	b24-d	A84×	C43-F	C16-H	E75⊖		

	28.	29.	30.	31.	32.
(Suite du var. 4)	B33	D27	E16	E27-D	B52
m.	D37×h	F26×C	D27×D	F44	F62⊖

(4) 11 $\frac{E\ 44}{d\ 64}$ et les Noirs gagnent une pièce : car

12 $\frac{G\ 76\text{-}f}{m.\ en\ 3}$.

Les Noirs peuvent jouer 11 $\frac{}{d\ 64}$ et si 12 $\frac{G\ 76\text{-}f}{B\ 63}$ et les Noirs gagnent. Ces coups sont donnés dans l'ouvrage de Ghulam Kassim : ils peuvent également jouer 1

(12) Si 13 $\frac{H\ 17}{D\ 26}$.

(13) Si 14 $\frac{E\ 44}{D\ 26\times}$ et les Noirs gagnent facilement. Si les Blancs jouent B, 14 $\frac{}{H\ 85\times}$ prenant ensuite le Pion.

(14) Les Blancs perdent B : car s'ils le retirent $\frac{}{m.\ en\ 3}$.

(15) Si 15 $\frac{B\ 54}{E\ 76\text{-}G}$. Si 15 $\frac{F\ 54}{B\ 54\text{-}F}$.

Tab. XXV. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 36}{g\ 57}$ **Blancs**

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
42 1	g37	E26	E35	E34	G76-f	F54-d	G68-F (4)	E43	E42-G	E33
	D38 ×	G66	F68 ×	d64	d54	G54-F	G42 ×	D68-G	B61 ×	D63
				E44	G76-f (2)	F54 (3)	e54-G	E33		
2				d64	b52	G54-F	E76-G	D58 ⊖		
							G68-F	E34 (4)	E35	
3							c53 ×	G42 ×	D68-G ⊖	
							G88-H	E54-G		
4							B63 ×	*m* 3		
						G88-H	E34 (5)	E43-b		
5						B63 ×	b43 × F	A82 ⊖		
	D15	E25	H17							
6	e27 × g	D38	d64 ⊖							
		E27-e	E26	d44 (6)	F76 × f	F87-G (7)	G43	E17	C35	b38
7		D38 ×	F77	d64	E75	H87-F	D36 ×	F44 × d	g37	g27
	F76 × f	g36-e	F87-G	F43 (8)						
8	E75	d64	d55-G							
		g37	E26	F43 *m* 32	G76 (9)	E35	E46 (10)			
9		D38 ×	G66	d64	G45 × e	C56	E66 ⊖			
		D15	E27-e (11)	E26	F87-G	G36				
10		e27 × g	D38 ×	d64	H87-F	g37 ⊖				
		F87-G	E27-e	E26	d44	G34				
11		e27 × g	D38 ×	H87-F	d64	g37 ⊖				
					D17	G34	E15			
12					d64	D36 ×	B63 *			
	G76-f	g36-e	G88-H	D36-g	E17	d44	C35			
13	G66	d54	g36-g	C38 ×	F53 ×	F44 × d	*m* 3			
		g37 (12)	E26	F16 (13)	E15	G88-H (14)	E25	d44	E34	D24
14		D38 ×	d54	G45 × e	D58	e26 ×	D55	G33 ×	D15	F88
					E35	G88-H	E44			
15					D58	D68 ×	*m* 3			
		G88-H	D15 (15)	E25	H16 (16)	D16-D	E16-D			
16		G45-e	e27 × g	D38	e16 × H (17)	D16 × D	G64 (18)			
				E27-e	E17	d44				
17				D38 ×	F53 ×	*m* 4				

(1) Si 13 $\frac{G\ 88\text{-}H}{D\ 58}$ et les Blancs ne peuvent pas prendre G sans perdre la partie.

(2) Si 11 $\frac{G\ 34}{B\ 63\ \times}$ 12 $\frac{\ }{G\ 45\text{-}e}$ ayant un avantage considérable.

(3) Si 12 $\frac{G\ 68\text{-}F\ ou\ F\ 32}{\ }$ les Blancs perdent une pièce.

(4) Si 14 $\frac{F\ 54\text{-}G}{m.\ en\ 2}$.

(5) Si 13 $\frac{E\ 33}{m\ en\ 3}$.

(6) Si au 10e coup les Blancs retirent G [illegible] serait fatal.

(7) Si 12 $\frac{C\ 57\ \times}{F\ 66}$ et les Noirs gagnent une pi[illegible]

(8) 10 $\frac{\ }{g\ 36\text{-}g}$ et les Noirs gagnent facilem[illegible] si 11 $\frac{D\ 36\text{-}g}{C\ 36\ \times}$.

(9) Si 11 $\frac{G\ 34}{G\ 45\text{-}e}$. Si 11 $\frac{F\ 16}{D\ 58}$ et 12 $\frac{\ }{G\ 45\text{-}e}$

bis Cochrane. 4 $\frac{F\ 43}{g\ 47}$ 5 $\frac{G\ 55}{D\ 48\times}$ 6 $\frac{E\ 16}{e\ 36}$

18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
	E35							
×	B23×c⊖							
-h⊖								

$\frac{G\ 88\text{-}H}{\text{m. en 3}}$ ou les Noirs gagnent D. Si 13$\frac{D\ 16}{F\ 68}$ les Blancs gagnent G au moins. Si $\frac{d\ 34 \text{ ou } d\ 44}{F\ 68\times}$.

$\frac{\text{E 25}}{\text{D 38}}$ et 10$\frac{}{d\ 44}$.

$\frac{B\ 33}{\text{d 87 ou G 58}}$ ayant très-beau jeu.

s Blancs prennent d ils perdent une pièce.

Si 10$\frac{G\ 88\text{-}H}{G\ 45\times e}$ et les Noirs gagnent facilement.

(14) Si 12$\frac{d\ 34}{e\ 26\times}$ et 13$\frac{}{D\ 76\text{-}G}$.

(15) Si 9$\frac{g\ 37}{D\ 38\times}$ puis 10$\frac{}{D\ 27}$ gagnant facilement.

(16) Si 11$\frac{E\ 14}{}$ les Blancs perdent D.

(17) Si 11$\frac{}{e\ 17+D}$ 12$\frac{H\ 86\times F}{}$ et 13$\frac{D\ 17\text{-}D}{}$.

(18) 14$\frac{}{F\ 77}$ gagnant G.

Tab. XXVI. **Début**

$$1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}\ 2\ \frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}\ 3\ \frac{G\ 36}{g\ 57}$$

		7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
43	1	D15	E15-D	F76×f	F32	d44	G34	g36-e	E26 (3)		
		D15×D (1)	G45-e (2)	E75	G66	d64	e36	g36-g			
	2				F58	h38	G34	B33	F36	B25 *	
					g37 (4)	d64	F68	G66	c63		
	3	F76×f (5)	d44	G34	G26	E27-e *					
		E84 (6)	d64	e36	e27×g						
	4			B33 (7)	G34	E27-e	E17 (8)	—			
			e36	d64	e27×g	D38×	F68	—			
	5			D15 (9)	E15-D	G34	c33	F34 (10)			
			G45-e	D15×D	d64	F77	H86				
	6			D25	h37-G	E26	E37-e				
				G37×	D18×H	e37×h	F75 * (11)				
	7		F32	G76× (12)	d44	h37-G	E25	E15 (13)	E25	E24	E15
			G38	E85	G37×	D18×H	D27×g	D17×	e36×	D44×d	e26×
	8					E17	E18-G	h38	D36 (14)	g38-C	E17
						G18-H	g37	d34	C38-h	D38×g	D28
	9							D17	c33	G55	d55-
								F77	H86	F55-G	D63
	10				G88-H	E17	d44	D44-F			
					G37×	F55×	F44×d	G25×⊖			
	11		F43	G76×	G88-H	h37-G	E25	g36-e			
			G38	E85	G37×	D18×H	e36×	g36×g⊖			
	12					E17	d44	E18-G	h38	F76× (17)	D[illegible]
						F77	G18-H	g37	d64 (18)	E86	D[illegible]
	13		F32	G34	D15	E17	c33				
		E75	d64	G38	g37	F77	D37 *				

(1) Si 7 $\frac{\text{[illegible]}}{\text{[illegible]}}$ ou [illegible] Si 7 $\frac{\text{[illegible]}}{\text{[illegible]}}$ et [illegible]

(2) Si 8 $\frac{\text{[illegible]}}{\text{[illegible]}}$ et [illegible]

(3) La partie est à peu-près égale, parce que les Noirs ne peuvent pas longtemps défendre le Pion du gambit.

(4) Si 10 $\frac{\text{[illegible]}}{\text{[illegible]}}$

(5) Si 7 $\frac{\text{[illegible]}}{\text{[illegible]}}$ et les Noirs gagnent [illegible] la Tour 7 $\frac{\text{[illegible]}}{\text{[illegible]}}$.

(6) Ce coup n'est pas aussi bon que 7 [illegible] Blancs ne sont pas forcés de [illegible] comme beaucoup d'autres [illegible] cause de l'Etre, si l'adversaire [illegible]

(7) [illegible] et les Noirs [illegible]

Salvio.

$$4\,\frac{F\,43}{g\,47}\;5\,\frac{G\,55}{D\,48\times}\;6\,\frac{E\,16}{G\,66}$$

18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
	E16 (14)	E25						
	D18×	D36×⊖						
	D27							
	e36⊖							
C33 (18)								

$\frac{26}{37\times}\,13\,\frac{h\,37\text{-}g}{G\,47\times}$, qui donnerait l'avantage
Noirs.

$\frac{\text{nul.}}{}$ (V. var. suiv.) Si $9\,\frac{}{G\,37\times}\,10\,\frac{E\,17}{}$.
nes gagnent le Pion du gambit.

$\frac{}{\text{13-C}}\,\frac{\text{m. en 2}}{D\,13\text{-}C}$.

$\frac{\text{7-g ou G 47-g}}{G\,37\times}$ et les Noirs gagnent.

$\frac{14}{37\times h}\,14\,\frac{E\,43}{E\,76\text{-}G}$.

(14) Si $18\,\frac{E\,26\text{-}e}{F\,53\times}$ et les Noirs gagnent facilement.

(15) Si $14\,\frac{e\,54\text{-}d}{C\,38\text{-}h}$ et les Noirs gagnent facilement.

(16) Si $14\,\frac{}{d\,54}\,15\,\frac{F\,54\text{-}d}{C\,38\text{-}h}\,16\,\frac{F\,76\times}{}$ et $17\,\frac{D\,58}{}$.

(17) Si $15\,\frac{G\,76}{E\,38\text{-}h}$ et les Noirs gagnent facilement.

(18) Les Blancs gagnent le Pion du gambit ayant l'avantage.

Tab. XXVII. Début 44. Gambit du Cavalier, 2e défense, 3e ai

1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 36}{g\ 57}$

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14
44 1	d 44 / d 64	G34 / e 36	g 36-e / g 36-g	D36-g / C38 × (1)				
2			g 37 / D75	B33 / c 63	h38 / f 56	C68-G / F68-C	e 56-f / C56-e	h4 / C5
3					g38-h	C68-G / F68-C	D36-e / H87	G2 / B5
4			D38 × (3)	E15 / D58 (4)	G46 / D51 × (5)	C24 / D41	B31 / c 63	C5 / b5
5							D74	C5 / G5
6						D62	G54 (6) / D44-d	F3 / D6
7	e 36	g 37 / D38 ×	E26 / D27 ×	E35 / d 64	F16 / G56 × (11)	e 56-G / F68 ×	E45 / d54 ×	E5 / c6
8				f 66	G34 / G76	G46 / F68	E34 / F46-G	C4 / c6
	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
45 9	G55 / G68 (14)	d44 (15) / d64	G34 / e 36	g 37 / G87 (16)	h38 / h58	h47-g / C47-h	E26 / h48	C4 / F7
10		G47-g / D48 ×	G26 / d54	e 54-d (18) / e 36	F52 × / c 63	e 63-c / D75 ×	E46 / e27 × g	E3 / D6
11				F34 / F53	D25 / G47	H16 / G26-G	H26-G / D26 × H	D2 / F5

(1) Si 11 $\frac{E\ 25}{C\ 47}$. Si 11 $\frac{E\ 17}{H\ 87\ \times}$ et les Noirs gagnent la partie. 9 $\frac{g\ 36\text{-}e}{}$ était mauvais : il fallait jouer 9 $\frac{g\ 37}{}$.

(2) Ensuite 16 $\frac{G\ 38\text{-}g}{}$ ayant l'avantage.

(3) 9 $\frac{}{D\ 75\ mll.}$ (V. les 2 var. précéd.)

(4) Si 10 $\frac{}{D\ 27}$ 11 $\frac{G\ 26}{}$ et 12 $\frac{F\ 16}{}$ gagnant D

(5) 11 $\frac{}{D\ 57}$ serait probablement le meilleur paraisse dangereux, à cause de la découverte sur D; mais cette attaque pas donner un avantage immédiat ils auront cependant toujours

(6) Les Blancs ont l'avantage parce ne peuvent jouer ni 20 $\frac{}{b\ 45\text{-}g}$ ni perdre A.

(7) Si 15 $\frac{}{f\ 56}$ 16 $\frac{e\ 56\text{-}f}{}$. Si 16 $\frac{}{h\ 55}$

ière, 3e catégorie, 1re branche, 3e méthode. Début 45, 3e branche.

$$4\ \frac{F\,43}{g\,47}\ 5\ \frac{G\,55}{D\,48\times}\ 6\ \frac{E\,16}{G\,68}$$

	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
	C42	A12	A11	C33	D11-D ✳ (6)		
B	D22	D21-a	D22	D11-A			
	G35 (8)						
	F52	G73 ≍ c ✳					
10)	D52-F						
	C68-F	G47-g	D36-e	E36-D	e 33 ✳		
H	D28-h	D37-g	D36-D	C56-e			
	F76 ≍ G	B24	B45-F	B64 ×	D15 ×	B83-C	D55 ✳
9)	E76-F	F45 ≍ e	d 54	E75	E74	H83-B	
	14.						
	E37-h (17)						
≤g							
≤F ⊖							
✳							

lancs ont l'avantage, parce que les Noirs pouvent pas vous empêcher de séparer s Pions du côté du Roi.

$\frac{\quad}{b\,22\text{-}b}\ 14\frac{C\,33}{\quad}$ gagnant D. Si $13\frac{\quad}{D\,63}\ 14\frac{F\,52}{\quad}$ ent D également.

$\frac{\quad}{D\,44}\ 16\frac{C\,33}{\quad}$.

up est nécessaire pour sauver D.

$\frac{\quad}{d\,64}\ 15\frac{B\,33}{e\,63}\ 16\frac{F\,76\text{-}G}{\quad}$ et $17\frac{C\,64\text{-}d}{\quad}$.

(15) Si $15\frac{\quad}{d\,54}\ 16\frac{e\,54\text{-}d}{C\,56\times}\ 17\frac{E\,33}{C\,23\text{-}c}\ 18\frac{D\,15\times}{\quad}$.

(14) $5\frac{\quad}{D\,48\times\ mll.}$ (V. tab. précéd.)

(15) $6\frac{G\,47\text{-}g\ mal.}{\quad}$ (V. var. suiv.)

(16) Si $8\frac{\quad}{f\,56}\ 9\frac{C\,68\text{-}G}{\quad}\ 10\frac{e\,56\text{-}f}{\quad}$ et $11\frac{h\,38}{\quad}$.

(17) Les Blancs gagnent le Pion du gambit ayant l'avantage.

(18) Si $8\frac{F\,54\text{-}d}{\quad}$ les Blancs perdent D. Si $8\frac{F\,26}{d\,45\text{-}e}$.

Tab. XXVIII. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{f\,46}{e\,46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\,36}{g\,57}$ D

		6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
46	1	d44	e54-d	H26	B24	B36-g	D15	B24	B45-G
		d54 (1)	C47	F64 (2)	G66	G45	f56	D75	f45-B
	2		F54-d	H26	F32	B33	e55		
			C47	c63	F68	G75	G67 *		
	3		F76 ≍ f	H46-e	H26	D13-F	D57	e55	D66 ≍ G
		g27-g	E75	F68	F13-C	G66	E76-F	D87	E85
	4			H46 ≍ e	e55	D58 ≍	e66 ≍ G	H66-F	D55 ×
			E76-F	G66	F77	E75	F66-e	D85 (4)	E84
	5						e66-G	H45 ×	H55 ≍ F
						E65	F66-e	F55	E66
	6						e66-G	H66 ≍ F	C68 × *
						E86	F66-e	D66-H	
	7						e66-G	H47 ×	C68 ×
						E87	F66-e	E86 (5)	E75
	8		e55	D36-g	B33	B45	B66 ×	F34	D58 *
		D66	D56	F68	G75	∞	E88	D65	
	9	D36-g	D46-e	F76 ≍ f	B33	d44 (6)			
		d64	D75	E84	c63				
	10				F65 ×	D86-F	H76 ×	D77 * (8)	
				E74	D65-F (7)	D85	E84		
	11		D46-e	F76 ≍ f	B33	B54	F87-G	D86 ≍ F	H86 ≍ H
		B63	D75	E84	d64	D74 (9)	H87-F	H86-D	D85
	12		d44	D46-e (11)	F76 ≍ f	B33	C35	F65-B	B54
		D75 (10)	B63	B44-d	E84	G68	B65	D65-F	d64
	13			C46-e	C68-F	D58	H66	H76-f	H86
			F68	D64	G68-C	D86	G87	D68	E pu
	14				D46-F	B33	A15	e55	e66-f
				F46-C	f66	c63	b52	E84	D66-e (11)
	15					F76 ≍ f	F58	D86 ×	H86 ≍ H
					B63	E84	B44-d	D86-D	E75

(1) Si 6 $\frac{}{D66}$ 7 $\frac{e55}{}$ et 8 $\frac{D36\text{-}g}{}$.

(2) Si 8 $\frac{}{G66}$ 9 $\frac{D34}{}$.

(3) Les Blancs ont une très-forte attaque menaçant un des coups suivants : $\frac{B52,\ B54,\ B45}{}$.

(4) Si 12 $\frac{}{E66\text{-}H}$ les Noirs perdraient D.

(5) Si 12 $\frac{}{F77}$ 13 $\frac{H77\text{-}F}{}$ 14 $\frac{C68 \times}{}$ [illegible]

(6) Les Blancs ont très-beau jeu; [illegible] bien sorties et leurs Pions [illegible]

(7) Si 9 $\frac{}{E65\text{-}F}$ 10 $\frac{D56 \times}{}$.

(8) [illegible] s auraient pu jouer [illegible]

Muzio Cascio. $4\,\frac{F\,34}{g\,47}\;5\,\frac{\circ\!-\!\circ}{g\,36\text{-}G}$

16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
A16							
○-○-○ ✳							
H85 ✕	D85-D						
D85-H							
c ✳							
H86	D83 ≍ C	B41 ✕ ⊖					
b43-F	E62						
A14	c 33 (13)						
E53							

$8\,\frac{C\,46\text{-}c}{\quad}$.

$\frac{\quad}{5}$ *mil.* mais les Blancs auraient toujours
ntage.
p fut considéré autrefois comme le meil-
; mais il n'est pas aussi bon que $6\,\frac{\quad}{D\,66}$.

$\frac{nal.}{5}$ afin d'échanger le Cavalier pour le Fou $9\,\frac{d\,55\text{-}B}{\quad}$ n'empêcherait pas l'échange, à cause de $9\,\frac{\quad}{D\,53\,\asymp}$.

(12) Si $13\,\frac{\quad}{D\,42}\,14\,\frac{A\,85\,\asymp}{\quad}$ et $15\,\frac{e\,76}{\quad}$ gagnant facilement.

(13) Ensuite $18\,\frac{F\,76}{\quad}$ ayant l'avantage.

Tab. XXIX. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$ 3 $\frac{G\ 36}{g\ 57}$ **D68m**

	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14	15.
46 1	c 33	d 44	e 55	B24	B45	B66 ×	F34	D58	H46
	F68 (2)	B65	D56	G75	∞	E77	D65	G67	G46
2	d 34	C46-e	F76 ≍ f	C57 ×	F87-G	*m n* 3			
	B63 (3)	D22-b	E84	F75	d 64				
3		B33	C24	B52	D26	C33			
	F68	G75	B63	B55	E84	d 64 (4)			
4		C24	C33	C55-B	B33	B52	E18	B33	A15
		B63	B55	D55-C	G75	D53 ×	a 61 (5)	d 64	D57
5				D58	C55-B	F76 ≍ f	D55 ≍ d	D88-H	D78
				d 64	d 55-C	D76-F	E86	F77	F44
6	e 55	E18	B33	d 34	B54	C46-e	A15	A75 ≍ G	A76
	D62 ×	F68	D53 (6)	D55-e	G75	F46-C	D57	E84	
7		d 54	C46-e	C57	D76 ≍ f	D86 ≍ F	F65 ×	D76 ×	K33
	D55-e	d 64 (7)	D75	D57-C	E84	E74	E65-F (8)	E55	
8				B33	B45	D25 ✳			
			D66	c 63	D56				
9			C46-e	F76 ≍ f	F87-G	C57 (10)			
		B63	D22-b	E84	F75 (9)				
10				C75-e	B33	D58	C55	B54	
			D75	G68	B44	B65	H87		
11				B33	A15	C35	F76 ≍ f	F58	C37
			D66	G75	D44 ×	D77	E84	d 64	B55
12			E18	C35-F	D58	B33	D68	D46-e	B54
		F53 ×	F35	D55-C	D75	G66	d 64	G47	D74
13			B33	C24	A15	E18	D58		
		F68	G75	c 63	D53 ×	d 54	D64 ✳		
14			C24	C35	E18	B24	D58	F32	
			G75	D55 ×	H87	d 54	D64	C47 ✳	
15				H15	E18	C46-e	D46-F	D57	
				D55 ×	B65	F46-C	d 54	C65 ✳	
16		d 44	B33	B45	B66 ×	F34	D58	C46-e	C8
	D56	F68	G75 (12)	∞	E88	D65	G87	E77	

(1) Celui-ci est le meilleur coup qu'on puisse jouer, parce qu'il défend le Pion du gambit et empêche $7\frac{d\ 44}{\ }$. Les Blancs ne peuvent pas prendre le Pion du gambit sans faire l'échange des Dames. Il y a plusieurs manières de continuer l'attaque.

(2) $7\frac{\ }{B63\ c\ j.}$ pour empêcher $8\frac{d\ 11}{\ }$.

(3) Les Noirs devraient jouer $\frac{7\ F68}{\ }$. (V. var. $7\frac{c\ 33\ E18\ ou\ F32}{B63}$ afin de jouer $8\frac{\ }{B43}$.

(4) Les Noirs ont l'avantage, parce que l n'ont pas une attaque suffisante pou sacrifice

(5) $13\frac{\ }{c\ 63\ mal.}$ à cause de $14\frac{d\ 44}{\ }$ et les

Muzio Cascio. 4 $\frac{F\ 43}{g\ 47}$ 5 $\frac{\circ\!-\!\circ}{g\ 36\text{-}G}$ 6 $\frac{D\ 36\text{-}g}{D\ 66}$ (1)

17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.
⊖							
B45	D58	d44	d55-d	B66	F54	B54-G	H26 (V. Suite).
D77	H86	C74	○-○-○	C65	G54	C54-B	H87
							25.
						(Suite 4)	D25
							F57 ✳
C66 ✳							
5-A							
A75	A73-c ⊖						
D41							

rent pas prendre F sans perdre la partie.

$\frac{}{8}10\frac{B\ 45}{}$ afin de jouer 11$\frac{B\ 64}{}\times$.

irs devraient jouer 8$\frac{}{F\ 68}$ pour défendre le

du gambit (V. var. 13, 14 et 15).

$\frac{}{63}14\frac{D\ 83\text{-}C}{}$ ayant très-beau jeu.

(9) Si les Noirs prennent le Fou ou la Tour, les Blancs font mat en quelques coups.

(10) Si 12$\frac{}{d\ 64\text{ ou }d\ 54}13\frac{m.\ en\ 3}{}$; si les Noirs jouent un autre coup, les Blancs gagnent facilement.

(11) Si les Noirs prennent C$\frac{m.\ en\ 4.}{}$

(12) Si 9$\frac{}{F\ 77}$10$\frac{C\ 46\text{-}e}{}$.

Tab. XXX. **Débuts 47, 48, 49. Gambit du cavalier, 9e dé[illegible]**

$1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}\ 2\ \frac{f\ 46}{e\ 46\text{-}f}$

Début		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
		F43	G55	d44	G76-f	F76≚H	h48	B33	H16	g37
42	1	h68 (1)	H78	d64 (2)	H76-G	E76-F	D66	c63	G75	C38
								h57-g	D58×	g37
	2						F75	h57-h (4)	E77 (5)	e37
	3									
								h57-g	g37	D34
	4						G66	h57-h	C47	e37
			d44	E26	H15×	H55	G57-g	✳		
48	5	D75	D45≤e	D56 (9)	F75	D (8)				
				B33	⚯	B54	H26	C46-e	D58	C57
	6		F77	g47	g36-G	g27-g	D84	d64	c65	D74
										C57
	7								C65	D74
	8									C55
	9								F44-d	.
			h48	G57-g	D58×	D76×	D77-F	✳		
49	10	F77 (12)	f66	f57-G	E75	E64				
				G57	d44	C46-e	⚯	C57-f	D24	H76
	11		g47	G68	f66	d64	f57-G	D74	G87	
							C57-f	C68-G	E25	—
	12					f57-G	F66	F48≤h		
				d44	D34	e54-d	F52×	h57-g	H88-H	D78
	13		h68	c63	d54	c54-e	B63	h57-h	F88-H	
						e55	F76≤f	D56×	D67-G	
	14				G75	G67	E76-F	E87		
					c33	h57-g	H88-H	G55 (13)	D58	d55-
	15			d64	c63	h57-h	F88-H	d55-G	D66	D77
	16									
	17									
	18									

(1) Si $4\frac{}{F75}5\frac{G55}{}$.

(2) Si $6\frac{}{F75}7\frac{D58}{}$. Si $6\frac{}{D75}7\frac{D34}{}$.

(3) Si $12\frac{}{G67}13\frac{h58}{}$ et $14\frac{C46\text{-}e}{}$.

(4) Si $10\frac{}{F57\text{-}h}11\frac{C46\text{-}e}{F46\ C}$ et $12\frac{D36}{}$ regagnant la pièce ayant la meilleure position.

(5) Si $11\frac{}{E86\ ou\ E66}12\frac{g37}{}$. Si $11\frac{}{E65}12\frac{D67\times}{E74}$ $13\frac{H88}{}$.

(6) Si $13\frac{}{F63}$ m. en 1 [illegible].

(7) Si $16\frac{}{E77}17\frac{C66\text{-}F}{}18\frac{D47\times}{}19\frac{B33}{}$ avant[illegible] lage.

(8) Ensuite $17\frac{D66\text{-}G}{}$ gagnant facilement.

(9) Si $6\frac{}{D67}7\frac{G55}{}$. Si $6\frac{}{F75}7\frac{G57\text{-}g}{}$.

(10) Les Blancs gagnent D en quelques coups.

(11) Les Blancs gagnent une pièce. L'erreur était $4\frac{}{D75}$: il fallait jouer $4\frac{}{g47}$ [illegible]

(12) Par un grand nombre d'auteurs ce coup [illegible] sidéré comme le meilleur; il est [illegible] ceux qui ont été déjà [illegible] [illegible] cependant [illegible] je préfère ainsi ce dernier, s. [illegible]

…que, 4e, 5e et 6e (défense Philidor) manières.

$3\ \frac{G\,36}{g\,57}\ 4\ \frac{---}{---}$

	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
	h57-g	D58×	✳						
	h57-h								
<	o-o×	C57-h	D48	B33	e55	B45	C66-F	H66≍B	A16 ⊖
	F66	D75	E76 (7)	c63	d55-e	B74	B66-C	G66-H	
		C57-h	D88× (8)						
	G66	C65							
	o-o ou B33	✳							
f	⊖								
≍c	F65-C	F76≍f	D38×	F54×	D31 ou D32× (10)				
G	F44-d	E74	E63	E joue.					
			F32×	E26-F	E27-g	A16×	⌓		
		E86	F26≍H	B63	B55				
	F65-C	F76≍f	D67	D57-h	D46-e	C46-D			
d	G66	E86	D76-F	G45-e	D46-D	✳			
	d76≍f	D25	F65-C	D43×	D42×	D72≍b (18)			
	E75	C65	E65-F	E75 (17)	E76-d				
			D34	D44					
		C47	B74	G58	✳				
		C46-e	B24	B45-G (20)					
	E86	G45-e (19)	d46-C						

…mier joueur ne risquera pas le gambit …zio. Mais cela est douteux, à cause de la …uvelle attaque de ce gambit, que nous avons …jà traité; le but de ce coup $4\frac{}{F77}$ est de dé…dre H et d'empêcher $5\frac{G55}{}$; les Blancs ont …ux manières d'attaquer $5\frac{h48}{}$, afin de rom…e les Pions du côté du Roi, ou $5\frac{o-o}{}$.

…Blancs gagnent F, à moins que $12\frac{}{D76\text{-}H}$ $\frac{F76\times D}{}$, et, bien que l… …rs aient trois …ces pour la Dame, les Bl… …nt le plus beau …, à cause de l'avantage de leur position. …Blancs gagnent une pièce.

…oup est ingénieux; il fut donné pour la première fois dans le précieux traité de Greco. Le coup n'est pas bon, si l'on joue la véritable défense, mais elle est très-difficile. J'examinerai quelques positions qui pourraient se présenter.

(16) Les Noirs ne peuvent pas jouer $12\frac{}{D55\text{-}d}$ sans avoir le désavantage.

(17) Si $17\frac{}{E74}18\frac{D42}{}$ attaquant b et menaçant $\frac{d86\times D}{}$.

(18) Ensuite $20\frac{D81\text{-}A}{}$ ayant l'avantage.

(19) Si $15\frac{}{h46\text{-}C \text{ ou } G58\text{-}D}16\frac{C64\times}{}$.

(20) Bien que les Noirs aient une pièce de plus, cependant les Blancs ont une forte attaque, qui est peut-être équivalente à la pièce perdue; ce qui résulte de $14\frac{}{E86}$

Tab. XXXI. Début 49, défense Philidor. Début 50, 8e dé

1 e 45 / e 55 2 f 46 / e 46-f

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
49 1	h 48 / h 68	d 44 / d 64	c 33 / c 65	h 57-g / h 57-h	H 88-H / F 88-H	G 28 (1) / D 75 (2)	D 58 / F 77	E 16 / B 74	G3 / F6
2				F 65-C	h 57-g	H 88-H	D 52 (3)		
3			C 65 (5)	f 65-F	h 57-h	F 88-H			
				D 52	F 76 × f	g 36-C (7)			
4			C 47	C 56-G	E 86				
					h 57-g	H 58-C	F 76 × f	F 58-H	c
5	⟜	c 33	d 44	C 58	h 57-h	H 58-H	E 86		
	d 64 (8)	c 65	d 54	e 54-d	F 52	D 41	H 15 ×	F 65-B	D6
6				c 54-e	B 65 (9)	C 74	E 86	C 65-F	G7
				g 37	F 76 × f	G 55 ×	H 76 ×	D 58	*
7			h 68	e 57-g	E 76-F	E 75	E 85		
							D 47 ×	H 76 ×	D5
8		d 44	c 33	G 15	G 36-e	E 65	E 75	E 85	e3
		B 63	g 47	e 36	g 36-G	D 36-g	F 76 × f	D 37	C5
						D 75	E 84	D 86	G7

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
50 9	e 45 / e 55	f 46 / e 46-f	G 56 / F 75	F 43 / F 48 ×	G 37 (10) / e 57-g	⟜ / e 28 × h	E 18 / d 54	F 54-d (11) / G 66	F3 / G6
									F7
10									E5
								B 33	d4
11							D 75	c 63	d6
								F 76 × f	C5
12							F 75	E 86	C6
									G5
13								E 76-F	E6
								e 55 (20)	e6
14							F 66	d 54	C6
					E 16	d 44	D 25	G 48-F	G3
51 15					G 68 (22)	G 47	G 26	G 18-H	C3

(1) Le coup le plus attaquant qu'on puisse jouer est 10 G 55 (V. tab. 30).

(2) Je crois que le meilleur coup est 10 G 66, cependant 10 D 75 est recommandé par plusieurs auteurs.

(3) Si 16 g 47 17 G 48 étant certains de gagner le Pion du gambit.

(4) Ensuite 23 F 76 f / D 76-F 24 E 85, et les Blancs ont l'avantage, ayant gagné un Pion.

(5) Les Noirs devraient jouer 7 e 63 ou D 75.

(6) Les Blancs gagnent un Pion: car si 11 D 83 les Noirs perdent g.

(7) Si 10 b 62 11 h 57-g / h 57-h les Noirs perdent

Si les Noirs jouent G un 10e coup.

Les Blancs ont l'avantage. 9 D 72-5 / C 6

(8) Si 5 g 47 les Blancs peuvent laisser G

imitation du gambit Muzio et jouer

(9) Si 9 C 74 10 D 25 × forçant les Noirs

Roi: car s'ils interposent une pi

dent g.

(10) Ils ne fallait pas jouer 7 d 54, mais 7

(11) Les Noirs ne peuvent pas éviter le

p e: car si 14 d 55-G ou G 66

ière. Gambit Cunningham. Début 51, 2e manière. Gambit Bertin.

$3\frac{G\,36}{g\,57}\,4\frac{F\,43}{F\,77}$

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
F34	g37	g46-e	F78	D28	F87-G	C46-h	D46-C (4)
B86	B65 (3)	h46-g	B77	C56	D65	F46-C	o-o-o

(10) ✳

1)

C75≍G	D57×	F65×	✳				
E75-C (13)	E74						
11.	**12.**	**13.**	**14.**	**15.**	**16.**	**17.**	**18.**
F76≍f	D28-e	E27	D48-F	G48-D	E16-G		
E86	G37×	G16-H	D48-D	E76-F	✳ (17)		
D44 (18)	C57	C84-D	D16-H	E28-e			
E87	G45-e	H16≍H	G37×	G16-D	✳		
F76≍f	D36	e55	✳				
E84	G66						
G76	e55	e66-G	F54-d	✳			
H87	d54	g66-e					
D56×	D54 *m*						
E64							
d44	C46	B24 (21)	—				
G45	f56		—				
C46 (23)							

m. en 3 ... C65. L'erreur des Noirs $8\frac{}{e37\text{-}g}$ lieu de $8\frac{}{g47}$.

$14\frac{F58}{}$, afin de jouer $15\frac{e55}{}$.

... les Noirs perdent F.

... mll., parce qu'il empêche les Noirs de ... le Pion comme dans les gambits or... noires.

... 54-D ... F75.

... G48-F ... G54-F.

... avons pris cette défense dans l'ouvrage de ...

(18) Les Blancs ne peuvent pas gagner une pièce en poussant $11\frac{e55}{}$ à cause de $11\overline{D54\times}$ qui forcerait les Blancs d'interposer G, alors les Noirs retireraient G.

(19) Si $9\frac{}{E85}$ les Noirs perdent D.

(20) Contre un joueur plus faible on pourrait jouer $8\frac{G55}{}$, et si les Noirs prenaient G $9\frac{D58}{}$ mais $8\frac{e55}{}$ vaut mieux.

(21) Les Blancs prennent ensuite le Pion sur la case 28 ayant une partie au moins égale à celle des Noirs.

(22) Si au lieu de ce coup $5\frac{}{g57}6\frac{G48\text{-}F}{}$. Si $5\frac{}{F57}6\frac{d44}{}$ $7\frac{G57\text{-}F}{}$ et $8\frac{D36}{}$ gagnant le Pion du gambit.

(23) Les Blancs prennent ensuite *e* ayant plus beau jeu que les Noirs.

Tab. XXXII. **Début 52, Gambit du Cavalier, 4e d**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
52	1	e 45 / e 55	f 46 / e 46-f	G36 / G66	e 55 / D75	F25 / G47	d 44 / G35	C35-G / e 35-C	∞ *	
	2					c 43	d 44	h 48	G57	G
					G54	G42	G57 (1)	g 47	h 68	F7
53	3			g 57	f 55-e	F27	d 44	e 55	G24 *	
			D48 ×	D66	D55-f	d 54 (2)	D65	B63		
	4						d 44	c 33 (3)	B31	e3
						G66	D51 ×	d 64	C65 (4)	G3
	5							C24	e 55	C
								D62	D22-b	F4
	6									
54	7			G36	c 33	f 55-e	F43	D36-C	—	
			F53	d 64	C47	d 55-f	C56-G	G66	—	
	8							F76 × f	G55 × d	G
							G66	E76-F	E85	
	9					d 44	c 44-e	E26	F52	H
					D75	e 44-d	D45 × e (9)	F62 (10)	E — (11)	
	10								a 31	b4
								F42	F51	F
	11							B33 *		
							F62			
55	12			B33	d 44	F54	D25	e 55	e 66-G	e1
			G66	e 46-f	F42	D75	B63	B44-d	B25-D	B
	13								C24	B
								G54	B44-d	B

(1) Si $6\frac{}{F75}7\frac{C46\text{-}e}{}$.

(2) Les Noirs auraient dû jouer $3\frac{}{g57}$ pour défendre le Pion du gambit.

(3) Si $5\frac{}{F53}6\frac{G25}{}$, afin de jouer $7\frac{d44}{}$.

(4) D'après Pouziani ce coup vaut mieux

(5) Si $8\frac{}{d54}9\frac{e55}{F31\text{-}B}$ et $10\frac{e66\text{-}G}{}$.

(6) Si $11\frac{B16}{F44\text{-}d}$.

s 53, 54 et 55. Gambits refusés, 2e, 3e et 4e manières.

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
✳ (2)								
	B33-F (6)	E16						
≤C	D33≍B	g66-e						
	c33	D25 (8)						
≤C	D75× (7)	G87						
×⊖								
	C24⊖							
	D27	E16	D17-D	D77-g	C57	F67×	D67≍h	H88×
g	e28≍h	e17≍G+D	D84	H86	f66	h67-F	H76	F86

$\overline{D27}$ les Blancs peuvent prendre G.
Blancs n'ont pas aussi beau jeu qu avant.
$\overline{F42\times}$ on ne doit interposer ni C ni B, à
use de $7\overline{D45\times e}$, mais $7^{\underline{E26}}$ ayant une
lle position.

(10) Les Noirs perdront F au moins.

(11) Si les Noirs interposent une pièce $9^{\underline{H15}}$ gagnant D.

(12) Si $9\overline{F24\times C}10^{\underline{E24\text{-}F}}$.

Tab. XXXIII. **Début 56. Partie du Fou, 1re dé**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
56	e45	F45	D25 (2)	G56	F76×f	H17	d44	d55-e	H37
1	e55	c65 (4)	D57	D27-g	E75 (5)	D38	d64 (6)	d55-d	D7
				F76×f	D45×	D53-F ✳			
2			F55	E76-F (6)	d54				
				f46	f55-e	G56	F76×f	G55×d	G4
3			G66	d64	d55-f	C47	E76-F	E85	
							d44	e55	⊶
4						F64	d44-d	⊶	F5
5									
6									B8
								⊶	C5
7							C47	⊶	d4
					e55	G56	F54-G	⊶	B5
8				e46-f	G54 (9)	F75	c54-F	d64	d5
								G48-F	g3
9							F48×	D48×G	e5
					f55-e	H17-F	f64-d	e55	d4
10				F53	F17-G (10)	d54	⊶	H85	
			c53	d54	d45-f	D58×	D55×e	D88-H	G2
57 11		f56 (11)	G66 (12)	f45-e	G45-d	g67	D75	G37× (13)	G1
					G56	d45-f			
12				F53	f45-e	d64 (15)			
			d44	D44-e	B53				
58 13			e44-d	D75	f45-e (16)				
				F87-G	D44-e	D54	D34	D45-f	D2
14				H87-F	B65	B75	f45-e	d54	D6
				C57	d54	C66-G	d64	D58×	e5
15			G66	B65	B75 (17)	g66-C	c64-d (18)	B67	D5
					d55-e	C55	C53-F	B33	f4
16				F75 (20)	G45-e	F55	G53-C	B63	
			e56-f	g47	F52	g57	g66-G	D36 (21)	D3
59 17			G66	d54	F55	C56-e	D66-g	e45	F4
									D4
18									F6

(1) Le coup ordinairement joué et probablement le meilleur est $2\frac{}{F53}$

(2) Les Blancs peuvent jouer $3\frac{d44}{}$, mais je crois que $3\frac{D25}{}$ vaut mieux.

(3) Si $5\frac{}{E76\text{-}F}$, les Noirs perdraient évidemment D, à cause de $6\frac{H17}{}$ et $7\frac{G57}{}$.

(4) Ce coup est fait pour faire place à D, qui est menacé par $8\frac{H37}{}$.

(5) Les Blancs ont plus beau jeu que les Noirs, à cause de $3\frac{}{D57}$ et $4\frac{}{D27\text{-}g}$.

(6) Si $4\frac{F87\text{-}G}{E86 \text{ ou } E75}5\frac{}{}$.

(7) $9\ \frac{e64\text{-}F\ \textit{mal}}{H85}10\frac{}{C47}$; le meilleur coup est $9\frac{}{}$.

(8) Si $10\frac{}{G54}11\frac{D58}{}$. Si $10\frac{}{F53}11\frac{D34}{}$.

(9) Si $5\frac{}{G87}6\frac{G36,h48}{}7\frac{}{g57}$.

(10) Si $5\frac{f64\text{-}d}{d54}6\frac{}{F64\text{-}f}$ il ne faut pas avanc parce que $7\frac{}{}$ donnerait l'avantage

Au lieu de $6\frac{f64\text{-}d}{}$, il faut jouer $6\frac{e5}{C5}$ et $8\frac{d44}{}$.

(11) On trouve ce coup premièrement dans a été depuis amplement analysé par ensuite par Allgaier, dont il paraît un coup faveri : il est ingénieux et di vent au second joueur.

(12) Si $3\frac{}{f45\text{-}e}4\frac{D}{}$ et $5\frac{D56\text{-}e}{}$.

57, 2e défense contre gambit. 1re 2e et 3e attaques.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
f 46	B33 (5)						
G66							
G57	G45	F54-G	G66×	e66-F ✳			
g67	F75	c54-F	F66-G				
G57	F76×f	e65	G78-h	D67×g	G86-H ⊖		
g67	E77	G35	D48	E88			
G76-f	G84×D	F25-H ⊖					
(8) H25-D	E joue						
C66-G	F76×f	G57×	D47-C	e64-F ✳			
g66-C	E76-F	E87	g57-G	c55			
D54-c ✳							
D86×F	C86-D	E16 (11)					
D86-D	E86-F						
9)							
F54×d	D46	D37	G58				
E88	g57	C65	C54-F ✳				
D25							
B63 (22)							

$\frac{\quad}{64\times}9^{F25}$. Si $8\frac{\quad}{G66}$, afin de renfermer D.
$\frac{25}{54}10^{F54\text{-}d}$, ou bien, si au 9e coup les Noirs
ent autrement, 10^{C68}.

gagnant G. L'erreur des Noirs était
$\frac{\quad}{45\text{-}d}$ tandis que si $5\frac{\quad}{F53}$, ils auraient eu alors
position au moins égale à celle des Blancs.
$\frac{\quad}{\text{-d mat}}7^{D54}$. Si $7\frac{G57}{D75 \text{ ou } H86}$. Si $7\frac{C57}{F26\times f}$;
ns si $8\frac{E26\text{-}F}{G45\times d}$, et les Noirs regagnent la
ce avec un Pion de plus.
$\frac{\quad}{45\text{-}f}$, les Noirs font l'échange des Dames et
uite $\frac{\quad}{c63}$, afin de pouvoir avancer $\frac{\quad}{d54}$. Si
$\frac{45\text{-}f}{66}$, et les Noirs ont une partie au moins
aussi belle que celle des Blancs.

(17) Si $5\frac{\quad}{B44}6^{c33}$. Si $5\frac{\quad}{B51}6^{F34}$. Si $5\frac{\quad}{B42}6^{B33}$.
Dans tous les cas les Blancs auront meilleur jeu.

(18) Si $7\frac{\quad}{G67}8^{D54}$.

(19) Les Blancs peuvent jouer $11\frac{F76\times}{\quad}$ et $12\frac{F67\text{-}B}{\quad}$,
ou bien 11^{F54} et $12^{e67\text{-}B}$: car, si $11\frac{\quad}{E76\text{-}F}$,
$12\frac{e67\times B}{\quad}$ et $13\frac{D51\text{-}D}{\quad}$. Dans tous les cas les
Blancs auraient l'avantage.

(20) Si $4\frac{\quad}{e44\text{-}d}5^{e55}$. Si $4\frac{\quad}{f45\text{-}e}5^{d55\text{-}e}$ ayant tou-
jours la meilleure position.

(21) Si $8\frac{F54\text{-}d}{C45}9\frac{\quad}{C54\text{-}F}$: car, si $9\frac{F45\text{-}e}{D26\times f}$.

(22) $12\frac{\quad}{\smile\!\frown}$ ayant une belle attaque.

Tab. XXXIV. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ **Début 59. Partie n. 2e défense ou**

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
59	1	e56-f	g47 (1)	F25	d34	g57	g66-G	F58-h	E16	D36
		G66	d54	F53	h58	⊶	D66-g	F26×f	C56-e	F17-G
	2									
	3									
	4									
	5								E26-F	E35
									D48×	C56-e
	6									
	7									
	8									
	9				g57	g66-G	F47 (13)	F56-C	D25	E14
					⊶	D66-g	C56-e	D56-F	F26×f	B63
								G38	F56-C	
	10							D48	H56-F ⊶	
	11	F87-G	e56-f	D58×	e67-g	d54	D78-h	D73-c	D72-b	D78
60		H87-F	d54 (6)	g67	H67-e	C47	D66	B63	A82	B44
						h58	G36 (19)	G48	G67-H	D36
	12					D66	B63	F53	h67-G	C56
									⊶	G67
	13								B44	h67
	14					D78-h	D73-c	D78	D58×	D22
						D66	B63	H27-g	E84	B44
						G36	D78-h	D73-c	D72-b	D61
	15					C47	D66	B63	A82	e45
								G48	D73-c	g57
	16							H68	B63	B61
	17		D58×	D78-h	D58	B53	D57	d34 (27)	D34-f	
			g67	H77	f45-e	d54	B63	f34-d	B44 (28)	

(1) Ce coup est mauvais; on ne peut pas défendre *e* comme dans les gambits ordinaires.

(2) Si 11 $\frac{D\ 25}{F\ 17\text{-}G}$ et si 12 $\frac{E\ 17\text{-}F}{C38}$, et les Noirs gagnent.

(3) Si 12 $\frac{H\ 17\text{-}F}{e45}$, et les Noirs gagnent une pièce.

(4) Si 13 $\frac{D35\ D27\ ou\ D37}{C38}$, et les Noirs gagnent. Si 13 $\frac{D\ 25}{C\ 38}$ 14 $\frac{B\ 24}{D57\times}$, et les Noirs gagnent la partie. Si 13 $\frac{D16}{D44\times}$ 14 $\frac{D26}{C38}$, et les Noirs gagnent.

(5) Si 14 $\frac{D26}{d55}$. Si 14 $\frac{D16}{D44\times}$. Si 14 $\frac{D51\times}{C65}$; enfin, quel que soit le coup de D, si ce n'est 14 $\frac{D33}{\ }$, les Noirs jouent 14 $\frac{\ }{C38}$ et gagnent la partie.

(6) 16 $\frac{\ }{H\ 67}$, et, quel que soit le coup des B perdent la partie.

(7) Si 14 $\frac{D\ 35\text{-}e}{C38}$, et les Noirs gagnent.

(8) Si 16 $\frac{E\ 27}{e\ 45\times}$.

(9) Si 14 $\frac{D16}{D57\times}$ 15 $\frac{\ }{C38}$. Si 14 $\frac{D27}{C38}$, et les Noirs

(10) Si 11 $\frac{E27}{H56\text{-}e}$ 12 $\frac{F36}{e45}$. (11) Si 8

(12) Si 14 $\frac{D44}{D15\times}$, et les Noirs gagnent D.

(13) Si 8 $\frac{G38}{D56\text{-}e}$, et les Noirs regagnent la pi une belle attaque.

(14) Si 12 $\frac{D52}{D45}$.

, 8e attaque. Début 60, 4e attaque. $2\frac{F\,43}{f\,56}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
3) d 45-e (4)	D33 (5)	D32 ×	F76	E27	E17	D76-H		
d 45-d	D48	E88 F25	D15 ×	D25 ×	H76-F	C38 ⊖		
		H66 (6)						
D26	C35-e (7)	C44	D16 (8)	D27				
e 35	D22-b D15 (9)	D13 × F25	D57 × D26-D	C38 ⊖				
	C38	D26 ×	e 26-D *mat.*					
d 45-e	B33	B45-C (11)	D54 ×	F58	E45-d	E34		
C45-d	B63	d 45-B	H76 F45-d	D26 × E34	A85 ×	B42 × ⊖		
			D26 ×	A84 × ⊖				
	C24	G36-C	E34					
	C36-F F45-C (12)	H85 × E24	D *mat.*					
	D45 ≍ F	D18-H ⊖						
)								
)								
) E24	f 47-C							
:c B11-A) D25	F68 × ⊖ o-o							
B55 g38-C	B34 (21) E27	d 34	B24 (22)	E18	B36-B	B28		
B36 × E14	e45 D52	o-o-o E23-B	D57 ×	A88 (23)	A38 ≍ g	D48 ⊖ (24)		
:c H26-f) D16	C47 ×	D56 × ⊖						
B44 ⊖								
[								

ie des Blancs est en mauvais état : leurs pièces t agglomérées et enfermées. Si $13\frac{d\,44}{}$, pour écher B d'avancer 13; $\frac{}{e34\text{-}d}14\frac{}{A\,85 \text{ ou } B\,55}$.

te variante $6\frac{g\,57}{o\text{-}o}$ donne une forte attaque Noirs, qui sacrifient G ; on trouve une at- e semblable dans le gambit Muzio.

evons ce coup à Allgaier ; je le préfère à $\frac{}{57}$, qui est adopté par Cozio.

$\frac{61}{83}12\frac{}{A\,42}$ gagnant D au moins.

$\frac{73}{83}$. Si $12\frac{E\,24}{F\,68 \times}$, cet Échec sera fatal r les Blancs.

ershmidt recommande $8\frac{D\,36}{}$ et dit que les s fassent l'échange des Dames ou non, les es auront toujours meilleur jeu. J'ai beau- de doutes à cet égard.

(20) Si $12\frac{g\,47}{B\,44}$, et les Noirs gagnent facilement.

(21) $15\frac{}{o\text{-}o\text{-}o}$ ayant une partie gagnée forcément.

(22) Allgaier recommande $16\frac{B\,24}{}$, ce qui permet aux Noirs de jouer $\frac{}{D\,57 \times}$ et de gagner la partie; cependant de la manière dont Allgaier joue les coups suivants, les Blancs devraient gagner, comme l'a montré M. Silbershmidt, mais les Noirs peuvent gagner en jouant les coups qui suivent.

(23) Il ne faudrait pas jouer $17\frac{}{D\,48}$, qui est le coup recommandé par Allgaier.

(24) Au lieu de $16\frac{B\,24}{}$, les Blancs auraient dû jouer $16\frac{D\,45\text{-}e}{}$ et $17\frac{D\,25}{}$ ils auraient alors l'avantage.

(25) $11\frac{D\,36}{}$ serait mauvais. (26) Si $12\frac{D\,25}{B\,44}$.

(27) Si $9\frac{G\,25}{C\,56}$. (28) $11\frac{}{C\,56}$ ayant beau jeu.

Tab. XXXV. **Début 61. Partie du Fou, 3e défense, 1re att**

$1\frac{e\,45}{e\,55}$

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
61	1	c 33	d 44	F54-d	d 53-F	D84 ≍ D	B24	B43	B64	B56
		c 63	d 54	c 54-F (1)	c 45-e	E84-D	f 56	B74	E75	
								B45-c	B64 *	
	2						B74	f 56		
				F76 ≍ f	D58 ×	D53-F *				
	3		e 44-d	E76-F (3)	g 67					
			d 44	c 44-e	B33	b 33-F	D58	C57	D48	F7
62	4	d 64	e 44-d	F42 ×	F33 ≍ B	G75	[illegible]	g 67 (4)	H85	
					C24	B24-F	F65-C	D58 ×	D52 × (6)	
	5				F24 ≍ C	C65	f 65-F	g 67		
							F32	G25	∞	—
	6					G66	B63	∞		—
					E16 (7)	D32	a 31	F52	c 54 ÷	
	7				c 53	D74	F51 (8)	B63		
							a 31	D41 ×	c 54	C2
	8					D75	F51	B63	D45-e	F2
						D32 (9)	F76 ≍ f (10)	D41 ×	c 54	G3
	9				D74	F51	D76-F	B63	F62	C7
						F76 ≍ f	D41 ×	c 54	G36	c6
	10					D76-F	B63	F53	C74	C6
						a 31	D41 ×	c 54	B24	C2
	11				D75	F51	B63	D45-e	F24-B	C7
						D41 ×	c 54	B31	c 63-B	G3
	12				D66	B63	D44	F31-B	E84	
			F54-d	d 44	c 44-e	C24	B24-F	e 54-G		
63	13	d54 (12)	G66	e 44-d	F42 ×	F24 ≍ C	G54-F	D54-e *		
					C57	F43	C66-G (13)	G36	B33-e	D3
	14				c 63	D64	D66-C	e 33-c	F42	F3
				D41 ×	d 44	c 44-e	B33	F43		
	15			c 63	e 44-d	F62	—	F44-c *		
					F76 ≍ f	D32 (14)	D43	E16		
	15				E86	G45-e	F26 ≍ f	G64 →		
							G36 (15)	H16	E14	
	17						G26-f	G34 ×	D66 *	

(1) Si au lieu de ce coup, $5\frac{}{F44\text{-}d}6\frac{F76 \times f}{}$ et $7\frac{c44\text{-}F}{}$.

(2) Les Blancs ont le meilleur jeu ; il est évident que, si les Noirs avaient joué autrement au 9e coup, ils auraient perdu *e*, et si au 10e coup ils n'avaient pas joué E, ils auraient perdu H ou G.

Les Noirs ont mal joué au 3e coup ; il fallait jouer $3\frac{}{d64,\ d54 \text{ ou } D75}$.

(3) Si au 5e coup les Noirs ne prennent pas F, $6\frac{c44\text{-}e}{}$ et $7\frac{F87\text{-}G}{}$.

(4) Si $9\frac{}{h68}10\frac{G36}{}$.

(5) Les Blancs gagnent D ou font ma ques coups.

(6) Les Blancs gagnent un Pion.

(7) Ce coup n'est pas le meilleur pour l fallait jouer $6\frac{C24}{}$; cependant, co table défense n'est pas facile, j quelques coups qui pourraient s $6\frac{}{D74\ mll}$.

mière. Début 6 2e manière. Début 63, 3e manière.

$2\,\frac{F\,43}{F\,53}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
F c 63-B ⊖							
D74 ≍ C	A45-D	A44 ✳					
E74-D	f 56						
-F —							
—							

$\frac{}{b\,52}\,9\,\frac{F\,54 \text{ ou } F\,25}{}$.

meilleur coup est peut-être $7\frac{f\,46}{}$ et $8\frac{G\,36}{}$, ils auraient une position très-peu inférieure celle des Noirs.

coup juste est $8\frac{f\,46 \text{ ou } G\,36}{}$.

Noirs perdent F et par conséquent la partie.

coup fut publié pour la première fois dans ma seconde série de leçons. Ju ... vis n'on peut le jouer sans a ..., sin avec succès. Si $4\frac{e\,54\text{-}d}{F\,26 \times f}$, puis si $5\frac{E\,26\text{-}F}{D\,48 \times}$, et les Noirs regagnent la pièce ayant la meilleure position.

(13) Si $8\frac{D\,32}{\circ\text{-}\circ \text{ ou } G\,45\text{-}e}$.

(14) Si $7\frac{D\,43}{D\,75}$, et les Noirs gagnent la partie : car si $8\frac{d\,34}{b\,52}$, si $8\frac{b\,42 \text{ ou } a\,41}{F\,62}$.

(15) Si $8\frac{F\,58}{D\,66}$.

Tab. XXXVI. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{F\ 43}{F\ 53}$ **suit 68. Partie d**

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13
63 1	D32 / G54-F	e54-G	D41 ×	D45	D55 ≍ e	D37	E14	f36	
		D57	C74	C56	E84	H85 ×	D75	F17-G ÷	
2					D36	D37	b37-D		
		D54-G	e54-D	G36	e45	D37-D	B74 *		
3		D54-D	C56	f66	E25	G17	c43	b32	
					e45	B74	B55	B34 ÷	
4						G48	g57	E15	
						C74	C52 ×	C43 [4]	
5					∞	H15	b32		
					C34	∞	e45 [2]		
		F72-b	D72-C	f56 [1]	D32	f45-G	G25	H16	
6	∞ [3]	C72-F	D34	B74	G45-e	D45 ≍ f	D27-g	e45 *	
					D63	b42	D41	f45-G [5]	H
7					A82	A62	G45-e	F17-G	D
						B31	D41 [6]	b31-F	D
8						A62	F31-B	B53	B
								D31-F	H
9								A61	G
					D73-c	D63 [9]	a41	B31	E
10					F62	B53	D23	B34 ×	B
					G58	D32	f45-G	E16	E
11					c63	G45-e	D45 ≍ f	D56 ×	D
						D63-c	D72	b32	D
12						D43	A82	D34	H
				D81-A	D72	E16	g37	E27	G
13				c63 [10]	D45 ≍ e	D23	D13 ≍ C	D15	B
14									
15									G
								F62	H
16						G25	H16	d34	G
						D27-g	G47	G28-h	G
17								d44	e
								e44-d	G
18									C
									e
19									G
									H

(1) Les Noirs regagnent le Pion ayant meilleur jeu que les Blancs.

12 $\frac{G\ 48}{f\ 56}$ 13 $\frac{}{g\ 57}$. Si 12 $\frac{G\ 44}{F\ 44\text{-}G}$ et 13 $\frac{}{B\ 74}$ regagnant forcément le Pion et ayant la meilleure position.

(2) Au lieu de 5 $\frac{}{\infty}$ on peut également jouer 5 $\frac{}{G\ 54\text{-}F}$ (V. au-dessus).

(3) Si 8 $\frac{G\ 36}{B\ 74}$.

(4) Si 12 $\frac{b\ 53\text{-}F}{G\ 53\text{-}b}$ et 13 $\frac{}{A\ 12\text{-}B}$.

(5) Si 11 $\frac{D\ 73\text{-}c}{H\ 81}$ et 12 $\frac{}{G\ 85}$.

...me, 1re attaque, 3e manière. 3 $\frac{c\ 33}{d\ 54}$ 4 $\frac{F\ 54\text{-}d}{G\ 66}$

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
	D23	H16	H36				
	B34	D47×	e45⊖				
(7)	f45-G	G36	E35	G57			
×e	A66×	B34×	A46	B26⊖			
G	G25	D52					
×f	B53	B34×⊖					
	d34	d44	d53-F	E26	H15-D	E15-H	
	e45	e35	e25×	e15+D×	H15-H	A85×⊖	
	D51	f45-G	E16				
	G45-e	D45×f	H63⊖				
	B31	A16					
	G45	*m* 3					
*							
-B*							
	D32 (11)	E24	d45-G	E23			
	G57×	G45×G	H84×	D14 *m*			
-F							
×⊖							
-B							
⊖							
-C⊖							

14 $\frac{d34\text{ ou }d44}{B34\times}$, et les Noirs gagnent C ou H.

Si 14 $\frac{G\ 25}{B34\times}$ et 15 $\frac{}{D\ 53}$. Si 14 $\frac{D\ 25}{B34\times}$ 15 $\frac{}{G\ 58}$, ...de jouer 16 $\frac{}{f56}$.

13 $\frac{D42\text{ ou }D75}{}$, les Noirs gagnent D.

(9) Si 10 $\frac{D\ 72}{B\ 53}$, et les Noirs gagnent D.

(10) Si 8 $\frac{}{D\ 61}$ et 9 $\frac{}{B\ 74}$, les Noirs gagnent D, et leur partie ne serait certainement pas inférieure à celle des Blancs.

(11) Si 15 $\frac{G\ 53\text{-}F}{m.\ en\ 3}$. Si 15 $\frac{C\ 35}{m.\ en\ 2}$.

Tab. XXXVII. **Début 63. Partie du Fou, 2e défense, 1re et**

1 e 45 / e 55 2 F 43 / F 53

		5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	1
63	1	D36	e54-G	d34	C35	d45-e	D14	f35-F	G25 (1)	G
		G54-F	∞	f56	e45	f45-d	F35-C	B63	B35	D
	2						D45-f	D34 (2)	G25	f
							H85	D57	F35-C	E
	3	F32	D25	G36	D26-D	E25	G55-e	d44	—	
		G45-e	D48	D26×f	F26×D	F62	G64	∞	—	
	4			E14	D45-G	D55×e	d44*			
			F26×f	F17-G (4)	F62	E86				
	5			D55×e	D75×D	d44	c44-F	—		
			G26-f	D75	E75-D	F44-d (5)	G18-H	—		
	6	F43	D41×	G36	E14	H16	F76-f (6)	D43	D54	D
		G45-e	E86	F26×f	F62	B74	B53	G64	c63	G
	7				E25	F76-f	H16	F43	F34-C	E
					F62	G26	C56	C54×	D34×F	E
	8							G55-e	G34-C	E
								C34×	D34×G	E
		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	1
	9	c33	d44	F76×f	D58×	D53-F	D52*			
64		B63 (7)	c44-d	E76-F (8)	g67	d64				
			D47	D77-g	D68	E16				
65	10	D75	G66	H87 (9)	F26×f	d54 (10)				
			G25	E26-F	d44					
	11		F26×f	D53×	D43-F (11)					
			G36	∞	d34	C35	B24	—		
	12		d64	C47	G66	F62	B74	—		
				E26-F	d44	G55-e	H15	G36*		
	13		F26×f	D53×	D43-F	D65	d64			

(1) Si 12 e63-B, les Blancs perdent D.

(2) Les Noirs ont une attaque irrésistible : car, si 15 B24 pour empêcher 15 H36×, les Noirs jouent 15 C47 et 16 D35×f

(3) Si 11 D46 / F35-C n'ayant rien à craindre de l'Échec à la découverte.

(4) On pourrait également jouer 7 f56.

(5) Les Noirs peuvent également jouer et 10 G13-C.

(6) Si 10 D23 / G64.

(7) Le but de 3 B43 est d'empêcher d4 n'est pas bon ; 3 d64 ou D75 valent

(8) Si au 5e coup les Noirs ne prenn 6 F87-G.

…nière. Début 64, 4e manière. Début 65, 5e manière.

$3\ \frac{c\ 33}{d\ 54}\ 4\ \frac{F\ 54\text{-}d}{G\ 66}$

	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
…;								
⋜⊖								
G	E26-F	D32	G57	B31	G38	E17	D14	
⋜H	b52	e45	B55	h68	E75	H86	e35 ⊖	

	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.

…$\frac{}{…\times f\ mal.}$, quoiqu'il soit recommandé par …ques auteurs ; $5\frac{}{H\ 87\ mll.}$
… 8e coup les Blancs prennent *d*, ou bien …s retirent G, $8\frac{}{H\ 67}$ gagnant D : donc ils …t forcés de jouer *d* pour faire place à D. …rs $8\frac{}{d\ 43\text{-}F}$. L'erreur des Blancs était $4\frac{D\ 47}{}$; …fallait jouer $4\frac{G\ 36}{}$.

(11) Les Noirs ont une belle position et un Pion de plus $4\frac{G\ 25\ mal.}{}$; il fallait jouer $4\frac{G\ 36}{}$, et, quand même les Noirs auraient joué les mêmes coups, la partie des Blancs eût été supérieure, parce qu'ils auraient pu jouer $7\frac{G\ 55\text{-}e}{}$, attaquant D, et $8\frac{H\ 16}{}$, ensuite $9\frac{E\ 17}{}$. Si les Blancs avaient joué $4\frac{f\ 46}{F\ 17\text{-}G}$; alors si $5\frac{H\ 17\text{-}F}{D\ 53}$.

Tab. XXXVIII. **Début 66. Partie** **défense, 1re att**

$1\frac{e\,45}{e\,55}$

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
66	1	c 33	D36 (1)	G25	d 34 (2)	D37 (4)				
		D57	D67	d 64	G66 (3)					
	2				d 44	e 55	c 44-e (5)	B33 ✱		
				G66	e 44-d	G45	F42 ×			
	3					d 55-e	d66-G	B24 n ∽ ✱		
					F62	D45-e (6)	D43-F			
	4			G25	D47-D	d 44 ✱				
			G66	D47 (7)	G47-D					
67	5		D25	d 44	e 55	G36	F76 ≍ f	h38	F87-G	c 44
		D48	G66	e 44-d	G87	D47 (8)	E86	D56 (9)	H87-F	
	6					g 37	h 38 ✱			
					G47	D58				
	7				d 55-e	g 37	D26-F	g 48-D	F54	C46
				F62	G45-e	F26 ≍ f	G26-D	G18-H	B63	
68	8		d 44 (12)	e 55	e 66-G (14)					
		G66 (11)	e 44-d	d 54 (13)	d43-F					
	9				c 44-e	E16 (15)	D47	D45-G	F54-d	D5
				D75	F42 ×	G45	c 63 (16)	d 54	c 54-F (17)	
	10							D58 ×	D68	f 3
							f 56	g 67 (18)	c 63 (19)	d5
	11									C5
									G64	G7
					F76 × f	D36	e 66-G (23)			
	12			G45	E76-F (21)	G66 (22)				
				d 55-e	F76 ≍ f	D54	E25	H17-F	H16 ⌓ (25)	
	13		F62	G45-e	E75	F26 ≍ f (24)	F17-G	H86		
						D36	C57-G	F54 ×	D76 ×	f 4
	14				E86	G57	D57-C	E85	E84	
						D54 × ✱				
	15				E76-F					
				d 55-e	f 46	e 55 (26)				
	16		F64	F55-d	F64					

(1) $4\frac{d\,44\ mal \text{ ou } G\,36\ mal}{D\,27\text{-}g}$, et les Noirs gagneraient un Pion au moins.

(2) On pourrait également jouer $6^{d\,44}$.

(3) Si $6_{C\,47}7^{F\,76 \times f}$ gagnant un Pion.

(4) Si $7_{G\,47}8^{\sim\!\sim}$. Si $7_{C\,47}8^{f\,36}$.

(5) $8^{F\,76 \times f\ mal}$, parce que les Noirs reprendraient F et auraient l'avantage.

(6) Si $7_{G\,45\text{-}e}8^{\sim\!\sim}$. (7) Si $5_{D\,67}6^{d\,44}$.

(8) Si $7_{D\,75}8^{c\,44\text{-}e}$.

(9) Si $9_{D\,27\text{-}g}$, les Noirs perdent D.

(10) $12^{F\,18\text{-}G}$ ayant l'avantage. L'erreur était $3_{D\,48}$.

(11) On joue souvent ce coup, mais il est mau vaut mieux.

(12) Les Noirs ont trois manières $4_{e\,44\text{-}d,\ F\,62 \text{ ou } F\,64}$.

(13) Si $5_{G\,87}6^{c\,44\text{-}e}$ ayant l'avantage. A $5_{G\,87}$ les Noirs pourraient jouer $5_{D\,75}$

(14) Les Blancs ont deux manières de jou ou l'autre leur donneront l'avanta $7^{c\,44\text{-}e}$; 2° $6^{e\,66\text{-}G}_{d\,43\text{-}F}7^{e\,77\text{-}g}_{H\,87}8^{D\,41 >}$

ière. Début 67, 7e manière. Début 68, 8e manière.

$2\,\frac{F\,43}{F\,53}$

13.	14.	15.	17.	17.	18.	19.	20.
C42-F ✳							

mal, alors si $8\frac{D\,53\text{-}F}{H\,85\times}9\frac{}{e34 \text{ ou } e33\text{-}c}$ l'avantage.

de $7\frac{E\,16}{}$ les Blancs avaient joué $7\frac{B\,33}{}$ les Noirs pourraient sauver leur partie $\frac{}{45}8\frac{}{F\,24\times C}9\frac{B\,24\text{-}F}{G\,24\text{-}B}$ et $10\frac{}{d\,64}$, et la par- rait égale. Mais si $7\frac{E\,16}{}$, les Noirs sont de jouer G et ils ne peuvent le jouer port, sans améliorer le jeu des Blancs. , les Blancs ne peuvent pas le prendre se de $9\frac{}{D\,15\ m.}$: donc $9\frac{D\,77\text{-}g}{}$ gagnant pièce. Si $8\frac{}{G\,64}9\frac{F\,25}{}$ et $10\frac{e\,64\text{-}G}{}$. Les ont deux autres manières de jouer : et f56.

fense vaut mieux que la suivante, parce s Noirs ne perdent que deux Pions. $10\frac{D\,56\times f}{}$. Si $9\frac{}{E\,84}10\frac{f\,36}{G\,64}11\frac{C\,57}{}$ ga- t D. Si, au lieu de $10\frac{}{G\,64}10\frac{}{G\,66}11\frac{D\,48}{}$ C57, gagnant le Cavalier au moins.

$\frac{}{6}11\frac{D\,86\text{-}F}{}$ et $12\frac{f\,36}{}$, gagnant G. Si $10\frac{}{G\,64}$ (V. var. suiv.). Si $10\frac{}{G\,66}11\frac{C\,57}{H\,86}12\frac{D\,48}{}$ gagnant G.

(20) Si au 11e coup les Noirs retirent D $12\frac{e\,64\text{-}G}{}$.

(21) Si au 5e coup les Noirs ne prennent pas F $6\frac{F\,54}{}$.

(22) Si au 7e coup les Noirs retirent E $8\frac{D\,45\text{-}G}{}$, et les Blancs auront l'avantage.

(23) Si $8\frac{}{D\,66\text{-}e}9\frac{D\,58\times}{}$ et $10\frac{D\,53\text{-}F}{}$. Si au 8e coup les Noirs retirent E ou défendent F $9\frac{e\,77\text{-}g}{}$, et les Blancs auraient très-beau jeu.

(24) Si $7\frac{}{G\,26\text{-}f}8\frac{F\,57\times}{}$ et $9\frac{C\,84\text{-}D}{}$. Si $7\frac{}{c\,63}8\frac{D\,45\text{-}G}{}$ ayant l'avantage.

(25) Les Blancs gagnent forcément, et il eût été de même, si les Noirs avaient joué un autre coup à la place de $9\frac{}{H\,86}$.

(26) Les Noirs perdent une pièce. Si $6\frac{}{G\,45\text{-}e}7\frac{f\,55\text{-}F\ mal.}{D\,48\times}$, et les Noirs auraient une forte attaque, tandis que, si $7\frac{D\,58}{}$, les Blancs gagnent forcément une pièce : car si $7\frac{}{\circ\text{-}\circ}8\frac{f\,55\text{-}F}{}$. Si $7\frac{}{D\,75 \text{ ou } D\,66}$ $8\frac{D\,55\text{-}F}{}$. Si $7\frac{}{D\,75}8\frac{G\,25}{}$ et $9\frac{e\,64\text{-}F \text{ ou } e\,66\text{-}G}{}$.

Tab. XXXIX. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ **Début 69. Partie du Fou, 3e**

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
	1	d44 (1)	G56 (2)	c33	G57 (3)	D58				
69		F44-d	B65	F62	G68	[illegible] D75 (4)				
	2	f46 (5)	D58	H17-F	f56	D57	D77-g	F76×f	D66×D	F32
70		F17-G	D75	d64	G66	G45-e	D66	E75	G66-D	C56
	3		H17-F	g37 (7)	E16	F54-d	E15	E25	E34	
			D48×	D28-h	d54	C58×	D17×H	C47×	D44 m. (8)	
	4	D25	c33	f46	H17-F	d54 (11)	g37	C57-g	D28-h	H16
71		d64 (9)	G66	F17-G (10)	e46-f	g57 (12)	e37-g	e28-h	B74	H67
	5									e55
									H87	d55
	6		d54	C55	C55-F (14)	F52				
			c65	b52	d53-C	D57 (15)				
	7		f46	H17-F	d54	D58	g37	H37-e	H36 *	
			F17-G (16)	e46-f (17)	g57	D66	e37-g	h68		
	8					g37	H37-e (18)	D26 (19)		
					D48×	e37-g	h68			
	9				d44 (20)	g37	D58 (21)	H37-e	C57	h38
					g57	e37-g	D75	g47	D86 (22)	g38
	10								D25	H35
								G66	G45-e (23)	f36
	11						F76×f	D58×	C57×g	C66
							E76-F (25)	E75 (26)	G66	E66
	12								C57-g	D47
								E65	G75 (27)	E76
	13								C57-g (28)	H57
								E77	D74	E26
	14					h48	D58	h57-g	E16	D76
						h68	D75	D45×e	D44-d	E24
	15									h66
									D78	G6

(1) Ce coup fait perdre un Pion aux Blancs.

(2) Si $4\frac{c33}{F62}$, et non $4\frac{}{F53}$, parce que dans ce cas $5\frac{F76\times f}{E76\text{-}F}\,6\frac{D54\times}{}\,7\frac{D53\text{-}F}{}$.

(3) Si $6\frac{C47}{G66}$.

(4) Les Noirs ont l'avantage, ayant gagné un Pion $3\frac{}{e44\text{-}d\ mal.}\,4\frac{F76\times f}{}\,5\frac{D58}{}$.

(5) Ce coup est rarement joué, cependant il ne paraît pas dangereux, $3\frac{}{e46\text{-}f\ mal.}\,4\frac{d44}{}$, qui forcerait les Noirs de retirer F et malgré $4\frac{}{D48\times}$; les Blancs auront toujours l'avantage, à cause de leurs Pions du centre.

(6) La partie est un peu en faveur des Noirs à cause des Pions du centre; les Blancs auraient pu également jouer $7\frac{D36}{}$.

(7) Si $5\frac{E16}{D46\text{-}f}$ Si $5\frac{E25}{d54}$, et les Noirs gagnent une pièce.

(8) Il fallait jouer $6\frac{H16}{}$; cependant les Noirs auraient toujours eu un avantage considé jouant $\frac{D37\times g}{}$.

(9) Si $3\frac{}{c63}\,4\frac{F76\times f}{}$, afin de jouer $5\frac{D46}{}$.

(10) Si $5\frac{}{e46\text{-}f\text{ ou }C47}\,6\frac{G36}{}$.

(11) On pourrait également jouer $7\frac{d44}{}$.

(12) Ce coup est mauvais, parce que le Pion ne peut pas être défendu comme dans bits ordinaires. Il fallait jouer B, ou bi

(13) Si $12\frac{}{E86}\,13\frac{C68\times}{}$. Si $12\frac{}{E74}\,13\frac{F76\text{-}f}{}$.

(14) Si $6\frac{F32}{B61}$.

(15) Les Noirs gagneront un Pion au moi fallait pas jouer $6\frac{C53\text{-}F}{}$ mais $6\frac{F32}{}$.

(16) $4\frac{}{G66\ mal.}$ (V. tab. 40.)

(17) Les Noirs auraient pu également j (V. .

(18) Si $8\frac{}{g67\text{ ou }G66}\,9\frac{C57}{}$.

…que. Début 70, 3e attaque, Début 71, 4e attaque. $2\frac{F\,43}{F\,53}$

	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
h	F76≍f	C84-D✳						
D	E86							
≍d	F65-C	F76≍f	D75≍D	C66≍G	H87-H⊖			
25)	D75	E76-F	E75-D	E76	E87-H			
	H76-f⊖							
	B45-G	B66≍	H75-D	H25-B⊖ (24)				
	B44-d	E84	B25-D					
≍	D76≍	H66⊖						
	E68							
≍	D58≍	C75-G	H76⊖					
	E74	D85						
≍	C68≍	D57						
	G68-C							
	h68-h✳							
e	c33	D68-G	C68-D	B24	B36	E26	—	
	C47	D68-D	H68-C	H66≍	⊶		—	

Blancs regagnent le Pion ayant l'avantage.

…aenisch dit que ce coup fait perdre la partie, …rce qu'il permet aux Noirs de défendre le …ou qu'ils ont gagné; cette assertion ne me …rait pas correcte; M. Jaenisch propose $6\frac{d\,34}{\quad}$, …i est sans doute un bon coup aussi, il a …jà été indiqué par Cozio.

…ieu de ce coup, M. Jaenisch recommande $\frac{137\text{-}e}{\quad}$, ce qui permet aux Noirs d'avancer *g* …d'empêcher l'attaque de D. Si $8\frac{\quad}{D\,66\text{ ou }D\,74}$ $\frac{137\text{-}e}{\quad}$.

$9\frac{\quad}{D\,45}\frac{\quad}{\times e}$, les Noirs perdent D. Si $10\frac{\quad}{D\,74}$ $\frac{H\,47\text{-}g}{\quad}$. Si $10\frac{\quad}{G\,66}11\frac{D\,48}{B\,74}12\frac{H\,47\text{-}g}{\quad}$ et les …nes gagnent.

$9\frac{\quad}{g\,47}11\frac{C\,57}{\quad}$ menaçant $12\frac{e\,55}{\quad}$.

…is que j'ai écrit la v… …is que M. Jaenisch, vol… …l'il était dans l'erreur …

…ancs perdraient la pa… …t $4\frac{d\,\cdots}{\quad}$

au lieu de $6\frac{d\,34}{\quad}$: car dans l'un et l'autre cas, en sacrifiant F, les Blancs auront une attaque irrésistible; je suis d'accord avec M. Jaenisch dans cette assertion, et, comme je préfère cette manière de jouer à celle qui précède, j'ajouterai les coups dans les variantes suivantes.

(25) Si $8\frac{\quad}{E\,86}9\frac{H\,37\text{-}e\text{ ou }H\,16}{\quad}$, ayant évidemment l'avantage.

(26) Si $9\frac{\quad}{E\,86}10\frac{C\,57\text{-}g}{D\,74\text{ ou }D\,85}11\frac{H\,16\times}{\quad}$, et les Blancs gagnent. Si $10\frac{\quad}{G\,75}11\frac{C\,68\times}{\quad}$, enfin si $10\frac{\quad}{G\,66}$ $11\frac{C\,66\text{-}G}{\quad}$, et les Noirs ne peuvent pas reprendre sans perdre D.

(27) Si $10\frac{\quad}{D\,86}11\frac{d\,54\times}{\quad}$ gagnant facilement. Si $10\frac{\quad}{D\,74}$ $11\frac{B\,33}{\quad}$ gagnant très-facilement. Si $10\frac{\quad}{G\,66}11\frac{D\,48}{H\,86}$ $12\frac{H\,37\text{-}e}{\quad}13\frac{H\,36}{\quad}$, et les Blancs gagnent sans difficulté.

(28) Si $10\frac{\quad}{e\,28\text{-}h}\frac{m.\text{ en }4}{\quad}$. Si $10\frac{\quad}{G\,76\text{ ou }G\,66}11\frac{C\,68\times}{\quad}$.

Tab. XL. **Début 71. I) du Fou, 3e dé**

$1\ \frac{e\,45}{e\,55}$

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11
71	1	D25	f 46	H17-F	d 44	g 37	H37-e	D26	H77-g	C3
		d 64	F17-G	e 46-f	D48 × (1)	e 37-g	f 66	G75 (2)	D45 ≍ e	d5
	2							D26	B33 (4)	C3
							h68	G66	g67 (5)	h5
	3							C57	D27	C2
							G66	D58	G47 (6)	G2
	4				d 34	B33	C35	C46-e	D26	g4
				G66	D75 (8)	B63	e 46-f	B44	B65	
	5						F65-C	f 56	C55	∞
						C65	D65-F	D75	c 63	B7
	6			d 34	G36	f 55-e	C35	B24	∞	—
			G66	C47	D75	d 55-f	B74	∞		—
	7			G36	d 34	f 55-e	C57	B24	∞	—
				D75	C47	d 55-f	B74	∞		—
	8		c 33	f 46 (11)	G36	h48	G57	d 44	G76-f	F7
		B63 (10)	d 64	e 46-f	g 57	g 47	B55	h 68	B76-G	E7
	9							d 44	C46-e	
							G68	F62	f 66 (13)	
	10		F76 ≍ f	D43 ×	D53-F (11)	D43 ×	D45-d			
			E76-F	d 54	d 45-e	C65	G66 ✱			
	11	D36	b 42	D32	F76 ≍ f	D42-F	D33	D55 ≍ e	D44	G
		G66	F42-b	D75	D76-F	B61	G45-e	E84	H85	B
72	12								G25	E
									D26 ≍ f	D
	14			F76 ≍ f	D32 ×	D42-F				
				E76-F	d 54	G45-e ✱				

(1) M. Jaenisch recommande $6\frac{}{g\,57}$.

(2) Si $9\frac{}{D\,45\text{-}e}$, les Noirs perdent D.

(3) Le meilleur coup est $12_{D\,65}$.

(4) Les Blancs pourraient également jouer $10\frac{F\,76 \times f}{}$.

(5) Si $10\frac{}{C\,65}11\frac{d\,54}{}12\frac{H\,77\text{-}g}{}$. Si $10\frac{}{H\,87}11\frac{F\,76 \times f}{}$.

(6) Si $10\frac{}{G\,74 \text{ ou } G\,87}11\frac{F\,25}{}$, et ensuite les Blancs retirent C attaquant D avec la Tour.

(7) Les Blancs gagnent G : car si $12\frac{}{D\,45}$ [illegible]

(8) Si $6\frac{}{C\,47}7\frac{D\,26}{B\,63 \text{ ou } \infty}8\frac{f\,56}{}$ [illegible] $10\frac{g\,47}{}$, afin de gagner C.

(9) Si $12\frac{}{\infty}13\frac{g\,47}{}$ et $14\frac{h\,48}{}$. Mais si 12

ttaque. Début **5e attaque.**

$2\,\frac{F\,43}{F\,53}$

2.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
3	E24	D66-f	C57 ⊖					
18× (3)	D11-A	B63						
6-G	D76≍f	o-o-o ⊖						
8-h	E84							
5 (7)								
26 (9)								
53-F (12)								
31	D35	D34						
63	G66	D58 (15)						
17								
6 ⊖								

de pouvoir ensuite roquer du côté de la Dame, $13\frac{a\,41}{}$ ayant l'avantage.

Ce coup est dans le *Palamède* du mois de juin 1842. M. Jaenisch, dans son ouvrage, vol I, page 144, suppose qu'il est nouveau; on le trouve cependant dans Lopez.

Au lieu de ce coup, $5\frac{}{G\,66}$ vaut mieux.

Les Blancs gagneront l ' , et auront l'avantage.

(13) $11\frac{G\,38}{G\,38\text{-}G}\,12\frac{D\,58\times}{}$, ou bien $11\frac{}{o\text{-}o}$, et les Noirs auront toujours l'avantage.

(14) Si $6\frac{e\,54\text{-}d}{F\,26\times f}$ et $7\frac{}{B\,51}$.

(15) Si $15\frac{B\,43}{B\,42}$, si au 18e coup les Blancs jouent E. $15\frac{}{B\,44}$. Si $15\frac{C\,33}{G\,54}$, afin de jouer $16\frac{}{G\,46}$.

Tab. XXXIX. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ **Début 69. Partie du Fou, 2e déf**

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11
69 1	d 44 (1)	G 36 (2)	c 33	G 57 (3)	D 58				
	F 44-d	B 63	F 62	G 68	∽∽ou D 75 (4)				
	f 46 (5)	D 58	H 17-F	f 56	D 57	D 77-g	F 76 ⩒ f	D 66 ⩒ D	F 32
70 2	F 17-G	D 75	d 64	G 66	G 45-e	D 66	E 75	G 66-D	C 36
		H 17-F	g 37 (7)	E 16	F 54-d	E 15	E 25	E 34	
3		D 48 ⩒	D 28-h	d 54	C 38 ⩒	D 17 ⩒ H	C 47 ⩒	D 44 ma (8)	
	D 25	c 33	f 46	H 17-F	d 34 (11)	g 37	C 57-g	D 28-h	H 1
71 4	d 64 (9)	G 66	F 17-G (10)	e 46-f	g 57 (12)	e 37-g	e 28-h	B 74	B 3
									e 3
5								H 87	d 5
		d 34	C 55	C 53-F (14)	F 52				
6		c 63	b 52	d 53-C	D 57 (15)				
		f 46	H 17-F	d 34	D 58	g 37	H 37-e	H 36 *	
7		F 17-G (16)	e 46-f (17)	g 57	D 66	e 37-g	h 68		
					g 37	H 37-e (18)	D 26 (19)		
8				D 48 ⩒	e 37-g	h 68			
				d 44 (20)	g 37	D 58 (21)	H 37-e	C 57	h 3
9				g 57	e 37-g	D 75	g 47	D 86 (22)	g 3
								D 25	H 3
10							G 66	G 45-e (23)	f 5
						F 76 ⩒ f	D 58 ⩒	C 57 ⩒ g	C 6
11						E 76-F (25)	E 75 (26)	G 66	B 2
								C 57-g	D 4
12							E 65	G 75 (27)	E 7
								C 57-g (28)	H 3
13							E 77	D 74	E 2
					h 48	D 58	h 57-g	E 16	D 7
14					h 68	D 75	D 45 ⩒ e	D 44-d	E 2
									h 6
15								D 78	C 6

(1) Ce coup fait perdre un Pion aux Blancs.

(2) Si $4\frac{c\,33}{F\,62}$, et non $4\frac{}{F\,53}$, parce que dans ce cas $5\frac{F\,76 \gtrless f}{E\,76\text{-}F}\,6\frac{D\,54 \gtrless}{}\,7\frac{D\,53\text{-}F}{}$.

(3) Si $6\frac{C\,47}{G\,66}$.

(4) Les Noirs ont l'avantage, ayant gagné un Pion $3\frac{}{e\,44\text{-}d\ mal.}\,4\frac{F\,76 \gtrless f}{}\,5\frac{D\,58}{}$.

(5) Ce coup est rarement joué, cependant il ne paraît pas dangereux, $3\frac{}{e\,46\text{-}f\ mal.}\,4\frac{d\,44}{}$, qui forcerait les Noirs de retirer F et malgré $4\frac{}{D\,48 \gtrless}$; les Blancs auront toujours l'avantage, à cause de leurs Pions du centre.

(6) La partie est un peu en faveur des Noirs à cause des Pions du centre; les Blancs auraient pu également jouer $7\frac{D\,36}{}$.

(7) Si $5\frac{E\,16}{D\,46\text{-}f}$. Si $5\frac{E\,25}{d\,54}$, et les Noirs gagnent une pièce.

(8) Il fallait jouer $6\frac{H\,16}{}$; cependant les Noirs auraient toujours eu un avantage constitué jouant $\frac{D\,37 \gtrless g}{}$.

(9) Si $3\frac{}{c\,63}\,4\frac{F\,76 \gtrless f}{}$, afin de jouer $5\frac{D\,48}{}$.

(10) Si $5\frac{}{e\,46\text{-}f \text{ ou } C\,47}\,6\frac{G\,26}{}$.

(11) On pourrait également jouer $7\frac{d\,44}{}$.

(12) Ce coup est mauvais, parce que le Pion d ne peut pas être défendu comme dans bits ordinaires. Il fallait jouer B, ou bi

(13) Si $12\frac{}{E\,86}\,13\frac{C\,68 \gtrless}{}$. Si $12\frac{}{E\,74}\,13\frac{F\,76\text{-}f}{}$.

(14) Si $6\frac{F\,32}{B\,61}$.

(15) Les Noirs gagneront un Pion au mili fallait pas jouer $6\frac{C\,53\text{-}F}{}$ mais $6\frac{F\,32}{}$.

(16) $4\frac{}{G\,66\ mal.}$ (V. tab. 40.)

(17) Les Noirs auraient pu également jo (V.

(18) Si $8\frac{}{g\,67 \text{ ou } G\,66}\,9\frac{C\,57}{}$.

aque. Début 70, 3e attaque, Début 71, 4e attaque. $2\frac{F\,43}{F\,53}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
h	F76≍f	C84-D✳					
D	E86						
≤d	F65-C	F76≍f	D75≍D	C66≍G	H87-H ⊖		
23)	D75	E76-F	E75-D	E76	E87-H		
	H76-f ⊖						
	B45-G	B66≍	H75-D	H25-B ⊖ (24)			
	B44-d	E84	B25-D				
≍	D76≍	H66 ⊖					
	E68						
≍	D58≍	C75-G	H76 ⊖				
	E74	D85					
≍	C68≍	D57					
	G68-C						
	h68-h✳						
e	c33	D68-G	C68-D	B24	B36	E26	—
	C47	D68-D	H68-C	H66≍	⊶		—

Blancs regagnent le Pion ayant l'avantage.
aenisch dit que ce coup fait perdre la partie, rce qu'il permet aux Noirs de défendre le en qu'ils ont gagné; cette assertion ne me rait pas correcte; M. Jaenisch propose $6\frac{d\,34}{\quad}$, il est sans doute un bon coup aussi, il a jà été indiqué par Cozio.
lieu de ce coup, M. Jaenisch recommande $\frac{137\text{-}e}{\quad}$, ce qui permet aux Noirs d'avancer *g* d'empêcher l'attaque de D. Si $8\frac{\quad}{D\,66 \text{ ou } D\,74}$ $\frac{137\text{-}e}{\quad}$.

$9\frac{\quad}{D\,45\!\asymp\!e}$, les Noirs perdent D. Si $10\frac{\quad}{D\,74}$ $\frac{H\,47\text{-}g}{\quad}$. Si $10\frac{\quad}{G\,66}11\frac{D\,48}{B\,74}12\frac{H\,47\text{-}g}{\quad}$ et les ncs gagnent.

$10\frac{\quad}{g\,47}11\frac{C\,57}{\quad}$ menaçant $12\frac{e\,55}{\quad}$.

is que j'ai écrit la variante précédente in is que M. Jaenisch, vol ... ..
n'il était dans l'erreur (que
Blancs perdraient la partie en j $4\frac{d\,\cdots}{\quad}$ au lieu de $6\frac{d\,34}{\quad}$: car dans l'un et l'autre cas, en sacrifiant F, les Blancs auront une attaque irrésistible; je suis d'accord avec M. Jaenisch dans cette assertion, et, comme je préfère cette manière de jouer à celle qui précède, j'ajouterai les coups dans les variantes suivantes.

(25) Si $8\frac{\quad}{E\,86}9\frac{H\,37\text{-}e \text{ ou } H\,16}{\quad}$, ayant évidemment l'avantage.

(26) Si $9\frac{\quad}{E\,86}10\frac{C\,57\text{-}g}{D\,74 \text{ ou } D\,85}11\frac{H\,16\!\asymp}{\quad}$, et les Blancs gagnent. Si $10\frac{\quad}{G\,75}11\frac{C\,68\!\asymp}{\quad}$, enfin si $10\frac{\quad}{G\,66}$ $11\frac{C\,66\text{-}G}{\quad}$, et les Noirs ne peuvent pas reprendre sans perdre D.

(27) Si $10\frac{\quad}{D\,86}11\frac{d\,54\!\asymp}{\quad}$ gagnant facilement. Si $10\frac{\quad}{D\,74}$ $11\frac{B\,33}{\quad}$ gagnant très-facilement. Si $10\frac{\quad}{G\,66}11\frac{D\,48}{H\,86}$ $12\frac{H\,37\text{-}e}{\quad}13\frac{H\,36}{\quad}$, et les Blancs gagnent sans difficulté.

(28) Si $10\frac{\quad}{e\,28\text{-}h}$ *m. en 4*. Si $10\frac{\quad}{G\,76 \text{ ou } G\,66}11\frac{C\,68\!\asymp}{\quad}$.

Tab. XL. **Début 71.** **du Fou, 3e dé**

$1\,\frac{e\,45}{e\,55}$

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
71	1	D25	f 46	H17-F	d 44	g37	H37-e	D26	H77-g	C3
		d64	F17-G	e 46-f	D48 × (1)	e 37-g	f 66	G75 (2)	D45 ≍ e	d5
	2							D26	B33 (4)	C5
							h68	G66	g67 (3)	h5
	3							C57	D27	C2
							G66	D58	G47 (6)	G2
	4				d 34	B33	C35	C46-e	D26	g47
				G66	D75 (8)	B63	e 46-f	B44	B65	
	5						F65-C	f 56	C55	∞
						C65	D65-F	D75	c 63	B7
	6			d 34	G36	f 55-e	C35	B24	∞	—
			G66	C47	D75	d 55-f	B74	∞		—
	7			G36	d 34	f 55-e	C 57	B24	∞	—
				D75	C47	d 55-f	B74	∞		—
	8		c 33	f 46 (11)	G36	h48	G57	d 44	G76-f	F7
		B63 (10)	d 64	e 46-f	g 57	g 47	B55	h 68	B76-G	E7
	9							d 44	C 46-e	
							G68	F62	f 66 (13)	
	10		F76 ≍ f	D43 ×	D53-F (11)	D43 ×	D45-d			
			E76-F	d 54	d 45-e	C 65	G66 *			
	11	D36	b 42	D32	F76 × f	D42-F	D33	D55 ≍ e	D44	G2
		G66	F42-b	D75	D76-F	B61	G45-e	E84	H85	B4
72	12								G25	E
									D26 ≍ f	D
	14			F76 ≍ f	D32 ×	D42-F				
				E76-F	d 54	G45-e *				

(1) M. Jaenisch recommande $6\frac{}{g\,57}$.

(2) Si $9\frac{}{D\,45\text{-}e}$, les Noirs perdent D.

(3) Le meilleur coup est $12_{D\,65}$.

(4) Les Blancs pourraient également jouer $10\frac{F\,76 \times f}{}$.

(5) Si $10\frac{}{C\,65}11\frac{d\,54}{}12\frac{H\,77\text{-}g}{}$. Si $10\frac{}{H\,87}11\frac{F\,76 \times f}{}$.

(6) Si $10\frac{}{G\,74 \text{ ou } G\,87}11\frac{F\,25}{}$, et ensuite les Blancs retirent C attaquant D avec la Tour.

(7) Les Blancs gagnent G : car si $12\frac{}{D\,45}$

(8) Si $6\frac{}{C\,47}7\frac{D\,26}{B\,63 \text{ ou } \infty}8\frac{f\,56}{}$ menaçant

$10\frac{g\,47}{}$, afin de gagner C.

(9) Si $12\frac{}{\infty}13\frac{g\,47}{}$ et $14\frac{h\,48}{}$. Mais si 12

ttaque. Début ! 5e attaque.

$$2\ \frac{F\ 43}{F\ 53}$$

	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
3	E24	D66-f	C57 ⊖					
8>< (3)	D11-A	B63						
6-G	D76>< f	∞∞⊖						
8-h	E84							
5 (7)								
26 (9)								
55-F (12)								
54	D35	D34						
63	G66	D58 (15)						
17								
96 ⊖								

de pouvoir ensuite roquer du côté de la Dame, $13\frac{a\,41}{}$ ayant l'avantage.

Ce coup est dans le *Palamède* du mois de juin 1842. M. Jaenisch, dans son ouvrage, vol 1, page 144, suppose qu'il est nouveau; on le trouve cependant dans Lopez.

Au lieu de ce coup, $5\frac{}{G\,6?}$ vaut mieux.

Les Blancs gagneront [illegible] et auront l'avantage.

(12) $11\frac{G\,38}{G\,38\text{-}G}12\frac{D\,58><}{}$, ou bien $11\frac{}{\infty\infty}$, et les Noirs auront toujours l'avantage.

(14) Si $6\frac{e\,54\text{-}d}{F\,26><f}$ et $7\frac{}{B\,51}$.

(15) Si $15\frac{B\,43}{B\,42}$, si au 18e coup les Blancs jouent E. $15\frac{}{B\,44}$. Si $15\frac{C\,33}{G\,54}$, afin de jouer $16\frac{}{G\,46}$.

Tab. XLI. **Début 72. Partie du Fou, défense, 5e at**

$1\frac{e\,45}{e\,55}$

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11
72	1	D36 (1)	d34	C57	D37	d45-G	B33			
		G66	d64	C47	G45-e	D57-C	D67 ✱			
	2					C84-D	f37-G	F76-f		
						G37-D	E84-C	c63 ✱		
	3					D47-C	D83 ×	D88-H (2)	E25	E3
						D57-C	E75	D13 ×	D23 ≍ c	m
	4						D45-G	E25	g37 (3)	c33
							D13 ×	∞	B63	D2
	5				D47-C	C84-D	E25	F76-f (4)	F32	c33
					G47-D	F26 ≍ f	E84-C	H86	F44	H27
	6		g47	e54-d (6)	D32	e64				
			d54	C47-g	F62	∞ ✱ (7)				
	7			F54-d	D32	e54-G	D37			
				C47-g	G54-F	F62	D66 (8)			
	8		D37	D55-e	E14	D46	H17-F			
			∞	F26 ≍ f	H85	F17-G	H45-e (9)			
73	9	D47 (10)	D37	d34	C57	E25 (11)	C66-D	h37-F (12)		
		D66	d64	C65	F26 ≍ f	F37-D	G66-C			
	10			G36	F65-C	∞	d34	—		
				C65	f65-F	G75	∞	—		
74	11	D58	B33	D57	D77-g	D68	E16			
		D75	G66	c63	H87	F26 ≍ f	d54 (13)			
	12		G36	G57	D76 ≍ f (14)	F76 ≍ D	F43	G36		
			d64	G66	D76-D	E75	h68	G45-e (15)		
	13					G76-D	G57	G36	∞ u H16	H26
						H86	h68	G45-e	F26 ≍ f	G26

(1) Les Blancs peuvent maintenant jouer $4\frac{b\,42,\ d\,34,\ g\,47 \text{ ou } D\,37}{}$.

(2) Si $9\frac{D\,73 \times e}{B\,74}$.

(3) Si $10\frac{D\,72\text{-}b}{B\,74}$, et les Noirs auront beau jeu.

(4) Si $9\frac{G\,38}{F\,62}$, alors si $10\frac{F\,76\text{-}f}{G\,35}$, et les Noirs gagnent un Pion au moins. Si $9\frac{h\,38}{F\,44}$, alors si $10\frac{c\,33}{G\,26}$.

(5) Les Noirs gagnent un Pion.

(6) Si $5\frac{g\,57}{G\,45\text{-}e \text{ mll}}$.

(7) Les Noirs ont la meilleure position, outre tage d'avoir plus de pièces en jeu.

(8) Les Noirs ont le meilleur jeu, les Pions du étant séparés; les Blancs ne peuvent p dre C : car dans ce cas $\frac{}{m. \text{ en } 2}$. Si 7 A. $7\frac{}{G\,62}$ et $8\frac{}{C\,48}$ gag

(9) I é un Pion, ayant la m

t 73e, 6e attaque. Début 74, 7e attaque.

$2\,\frac{F\,43}{F\,53}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	18.	20.
(5)							
-G							
(16)							

osition. Si $8\frac{}{G\,45\text{-}e\ mal.}\,9\frac{F\,76\times f}{}\,10\frac{F\,85\text{-}H}{}$.
peut jouer ce coup sans danger, mais il n'est
s aussi attaquant que $3\frac{D\,36\text{ ou }D\,58}{}$.
s Blancs prennent F, les Noirs prendront C.
Noirs ont la meilleure position, ayant un
ion de plus. Si $4\frac{G\,36}{G\,66}$ et $5\frac{}{d\,64}$.
Noirs gagnent une pièce : car si les Blancs
tirent F ou jouent $9\frac{e\,5\text{-}d}{H\,6}$, et les Noirs gagnent D.

(14) Si $6\frac{D\,48}{C\,65}$; mais si $6\frac{F\,76\times f}{}$ (V. tab. 42).

(15) La position des Noirs est un peu supérieure à celle des Blancs. Si $9\frac{G\,76}{H\,86}$, et les Noirs auraient gagné F et G pour H.

(16) Les Noirs gagnent le Cavalier et ont par conséquent l'avantage. Si $11\frac{E\,24\text{ ou }E\,25}{F\,53}$ et les Noirs gagnent un Pion, ayant une belle position.

XLII. **Début 74. Par** **défense, 7e attaq**

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
74 1	D58	G56	G57	F76×f	D48 (1)	F43	d44	d53-F	B33
	D75	d64	G66	E84	H86	G45-e (2)	G26-f (3)	G18-H	c65
2									h68
3									
4									D66
5									
6									
7									
8							G76×	D75≍D	∞
						G47	H76-G	H75-D	⊖
9							∞	H26-F	h38
							F26≍f	G26-H	h68

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
75 10	e45	F43	d44	e55	F76≍f	D36×	G38	∞	e66-f
	e55	G66	e44-d	G45 (13)	E76-F	G66	h68	F75	F66-e
11								∞	e66-f
							F75	H85	F66-e
12				d55-e	D36	D76≍f	G36	E26-G	E57
			G45-e	D48 (14)	G26-f	E84	D45×	F53×	
13								E24	E34-d
							G34×	D26×	F75
14					f46	G36 (16)			
				G53 (15)	G65				
15			G36	G57	e54-d	F54-G	D56 (18)		
			D75 (17)	d54	G54-e	D57-G			
16				D25	G55-e	D45-G	B33 (19)		
			G45-e	d54	d45-F	D75			
17						∞	F32	e33	d44
					F55	G65	e65	∞	

(1) Si au 7e coup les Blancs avaient joué D, autre part 7 $\frac{}{h68}$ gagnant une pièce.

(2) Ce coup est mauvais : il cause la perte de la partie, mais il fut longtemps considéré comme le meilleur coup par les premiers écrivains sur les Échecs. M. Pratt, éditeur des Études sur les Échecs, fut le premier qui trouva le meilleur coup en réponse à celui-là (6e éd., p. 63 ; mais par hasard, comme il me l'a dit : car il ne pensait pas que la prise du Pion fût mauvaise. Ce coup est recommandé par plusieurs auteurs éminents, qui disent qu'il fait gagner l sûrement. Je tâcherai de leur prouv sont dans l'erreur. Le coup que je rem est 8 $\frac{}{G47}$ (V. plus bas).

(3) Si 9 $\frac{}{e44\text{-}d\ ou\ F44\text{-}d}$ 10 $\frac{D45\text{-}G}{}$. Si 9 $\frac{}{F45\times}$ 11 $\frac{}{h33\text{-}G}$, n'ayant rien à craindre de l la découverte.

(4) Si 12 $\frac{}{D45}$ $\frac{m.\ en\ 3}{}$. Si 12 $\frac{}{D74}$ 13 $\frac{G66\times}{}$ gagnant D

75, 4e défense. Partie berlinoise.

2 $\frac{F43}{F53}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
B45 (5)							
G65×	B73≍c	G46×⊖				21.	22.
E85	E76						
G65×	B73-c	D75≍D	G86-H	B81-A⊖	(Suite)	D83×	A16×⊖
E74	D75 (6)	E75-D	E86-G			E76	
F65×	B54	E24	E33	G65≍C	G86-H	D47×	C57×(V. suite).
E84 (8)	D16×	D27≍g (9)	C65-F	E83	D54-B	E84	E85
					G86≍H	B75×	*m* 2
				E74	E63	E52	
	B54	E24	E33	B73≍c	G76×	*m* 4	
E85	D16×	D27≍g (10)	D25 (11)	E84	E73-B		
B54	D58×	D78-h	D77≍g	D76-H			
D84	g67 (12)	C74	H76				

G48-D

G45-e⊖

11.	12.
G46	C24✳
D85	

✳

H17⊖

oirs perdent D : car si 12 $\frac{\text{m. en 2}}{\text{D56 ou D67}}$.

$\frac{}{\text{D76}}15\frac{d63\times}{}$, gagnant D au moins : car si

$\frac{\text{m. en 3}}{\text{63-d}}$.

oirs perdent la partie : car si 12 $\frac{}{\text{c63}}13\frac{B45}{}$,

ant les Noirs de laisser faire l'Échec à la découverte, qui, comme on vient de le montrer, dit fatal, ou 13 $\frac{}{\text{D74}}$; alors 14 $\frac{d64-d}{}$, gagnant facilement. Il ne reste à examiner que marche du Roi : car si les Noirs jouent une re pièce ou un Pion 13 $\frac{B54}{}$ et donnent en- e l'Échec à la découverte.

$\frac{\text{m. en 2}}{\text{E63}}$.

$\frac{}{\text{H26}\times}16\frac{E33}{}$.

(10) Si 15 $\frac{}{\text{D11-A}}$ $\frac{\text{m. en 4}}{}$.

(11) Si 16 $\frac{}{\text{C65-F}}17\frac{B73-c}{}18\frac{B65-C}{}$. Si 16 $\frac{}{\text{B61}}17\frac{G45}{}$, et les Blancs gagnent.

(12) Si 14 $\frac{}{\text{E74}}15\frac{G76}{\text{D85}}16\frac{D56}{}$, gagnant la partie.

(13) Si 4 $\frac{}{\text{d54}}5\frac{F32}{}$. Si 4 $\frac{}{\text{D75}}5\frac{D25}{}6\frac{G36}{}$, afin de pouvoir roquer.

(14) Si 4 $\frac{}{\text{F53}}5\frac{F76\times f}{}$, et 6 $\frac{D54\times \text{ ou } D36\times}{}$.

(15) Si 4 $\frac{}{\text{G26-f}}5\frac{D36}{}$, et les Blancs gagnent G.

(16) Si 6 $\frac{}{\text{F53}}7\frac{f56}{}$, ayant beau jeu 6 $\frac{}{\text{f56 mll.}}7\frac{C35}{}$.

(17) Si 5 $\frac{}{\text{F53}}$ (V. tab. LXVI).

(18) Les Blancs gagnent un Pion au moins.

(19) Ensuite 8 $\frac{G43-d}{}$, ou bien si 7 $\frac{}{\text{C65}}8\frac{D72-b}{}$.

Tab. XLIII. **Début 76. Partie du Cavalier, 1re dé**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
76	e 45	G36 (1)	c 33	e 56-f	D32					
1	e 55	d 64	f 56	c 63 (2)	D75 (3)					
			d 44	D44-e	F52	D14	F43	c 33	D32 *	
77			e 44-d	B63 (4)	C74	B42	F75	B63		
2								G57	F54-d	e54
							G66	d 54	B54-F	
3							G55-B (5)			
						B55				
4				d55-e	G57	d 65	D58>< (7)	D38	c 43	c54
			f 56	f 45-e	d 54	G68 (6)	g 67	D66	c 63	c54
5				d55-e	D36-C	F43	D32	B33	∞	f46
			C47	C36-G	d 55-d	D66 (9)	b 62	c 63	F64	d46
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12				d55-e	D54	F43 ou G47	—			
13			G66	G45-e	G53	C65	—			
				C57	D44-e	B53	∞ *			
14				e 44-d	F75	∞	B63			
					d 55-e	D36-C	D32	F43	C66-G	B3
15				C47	C36-G	d 55-d	b 62 (10)	D74	g66-C	F7
					d 55-e	C75-F	F34	∞	—	
16				F75	G45-e	D75-C	G53	∞	—	

(1) On joue très-souvent ce début; il est plus intéressant et plus instructif que le début du Fou du Roi, parce qu'il admet plus de variantes. Le meilleur coup pour les Noirs à présent est probablement 2_{B63}, défendant *e*, mais il peuvent également le défendre en jouant un des coups suivants : $2_{d64,\ f06,\ D66\ ou\ F64}$, ou sans le défendre, ils peuvent jouer $2_{d54,\ f56,\ F53\ ou\ G66}$. Ces coups formeront les sujets de plusieurs variantes différentes. Il n'est pas nécessaire d'examiner 2_{D75}, qui est évidemment mauvais, parce qu'il enferme F. Dans cette partie nous supposerons que jouent 2_{d64}; ce coup est moins bon parce qu'il enferme F.

(2) $4_{C56\text{-}e\ mal.}\ 5\ \frac{D32}{}\ 6\ \frac{F43}{}$.

(3) $6_{C56\text{-}e}$, si $7\ \frac{f47}{h58}$, et les Noirs ont l'av

(4) Si $4_{C47}\ 5\ \frac{G57}{f06\ ou\ h68}\ 6\ \frac{e55}{}$.

(5) Si $7_{d55\text{-}G\ ou\ C52\text{-}F}\ 8\ \frac{D54}{}$, gagnant un pion

(6) [illegible] D26 et [illegible].

Inque. Début 77, 2e attaque.

12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
	F52>< (8)							
	F76≥f	C46-d	E18	F87-G	B45	A14><⊖		
e	E84	D53><	F46-C	F68	D75			
		C46-d	E18	F87-G	H46-F⊖			
	E86	D53><	F46-C	H87-F				
			E18	A14 (10)	H46-F	A84><	A85><	D65>< *m* 3
		D44><	F46-C	D66	D46-H	E75	E74	E73
			E18	A14	C64>< ou 82-B⊖			
		F53><	D44	D66				
	B45	C46-d	E18	C82-B	A15⊖			
e	D75	F44>< (11)	F53	A82-C				
		C46-d	F76≥f	B64⊖				
	D67	F46-C (12)	D76-F					
		E18	C46-d	C82-B⊖				
	F44><	D67 (13)	E53					
	B54	F52>>[*]						
	D53							

inenant $7\frac{G\,78\text{-}h}{H\,78\text{-}G}8\frac{D\,58><}{}$; cet échec est fatal sur les Noirs. Mais si $7\frac{}{C\,65\text{-}d}8\frac{G\,86\text{-}F}{}$ ayant peu près l'avantage. Il me paraît cependant pas $8\frac{D\,58><}{}$ vant mieux.

, ayant l'avantage.

$6\frac{}{\text{F 66 ou G 66}}7\frac{D\,32}{}$.

Blancs peuvent jouer $15\frac{F\,87\text{-}G}{}$ et $16\frac{G\,25}{}$, gagnant facilement.

$13\frac{}{G\,66}14\frac{C\,55\text{-}F}{}$, les Noirs ne peuvent pas reprendre C sans perdre une pièce : donc $14\frac{}{G\,45\text{-}B}15\frac{F\,76><f}{}$, gagnant forcément. Si $13\frac{}{F\,46\text{-}C}14\frac{H\,46\text{-}F}{G\,68}15\frac{A\,15}{}$, ayant une forte attaque.

(12) Si $13\frac{}{F\,44><}14\frac{E\,18}{}$, ayant une attaque irrésistible. Si $13\frac{}{D\,45\text{-}B}14\frac{C\,55\text{-}F}{}$.

(13) Si $13\frac{}{D\,55}14\frac{C\,46\text{-}e}{}$, gagnant facilement.

(14) Si $7\frac{}{B\,74}8\frac{F\,43}{}$.

Tab. XLIV. **Début 78. Partie du Cavalier, 2me**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
78 1	e45	G36	F43	c53	e54-d (1)	F52×	F74×C	D32
	e55	d64	c63	d54	c54-e	C74	B74-F	e45
2								D25
								D73
3				d54	e54-d	F52×	F74×C	B33
				d54	c54-e	C74	B74-F	F42
4					F52	G48	∞	G36
					f66	C65	g57	h58*
5				d44	G44-e (6)	C57	D24	—
				e44-d	G66	D51×	D53	—
6				∞	c53	D52	F76×f	D43
				C47	B74	B53	E75	b52
7					d54	C55 (8)	F87-G	h58
					B74	f56	H87-F	C36-G
79 8			B33	B25	d54			
		d54	d44	F64	f56*			
9			C55-e	F43	d44	H16	d54	d65-C
			d45-e (8)	D57 (9)	D27-g	C65	B74 (10)	B55-G
10							F76×f	F43 (11)
						C38	E75	
11				d44	B53 (12)	B54-d	d55-f	C46
			D75	f66	f55-G (13)	D64	D55-d (14)	D45×e
12								
							F43	B73×e
13						D76	C65	D73-B
					G47	D47-C	D45-D	—
14					C47-G	D45×e	d45-D	—

(1) Si $5\frac{F32}{d45\text{-}e}6\frac{G55\text{-}e}{D57}$, et les Noirs ont une forte attaque.

(2) $12\frac{\ }{B31}$ ayant beau jeu

(6) Si $10\frac{D54\text{-}d}{\ }$, les Blancs perdent D; il faudrait jouer $10\frac{d31}{\ }$, et la partie sera alors égale.

(8) Si $1\frac{D44\text{-}e}{C65}$

(9) $12\frac{\ }{B34}$ ayant l'avantage

(10) $\frac{C57}{C36\text{-}G}$ mal. ; il ne faudrait pas jouer non plus $6\frac{F76\times f}{E76\text{-}F}$, et si $7\frac{G57\times}{D57\text{-}G}$.

(11) Si $10\frac{D58\times}{\ }$, les Blancs perdent une 10e coup ils retirent F $10\frac{\ }{B65}$, et a suite g et h, les Noirs auront l'ava

(12) Ce coup est mauvais à cause de $4\frac{F43}{\ }$ juste est $3\frac{\ }{D75}$.

(13) Si $4\frac{\ }{G65}5\frac{d44}{\ }$. Si $4\frac{\ }{C65}5\frac{F66\text{-}C}{f66\text{-}F}$ $5\frac{D58}{\ }$, a mi une belle attaque.

que. Début 79, 2e défense.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.
c D74×D								
E74-D (2)								
D24-F ∞								
C ∞	f56 ✳							
e D47-C								
G66 (5)								
B D54×	D72-b	D52×	D43×	C35 (11)				
E85	A84	E76	E67					
F58×	H15	C64-F	B62 ⊖					
E84	D43	c64-C						
B73×c ⊖								
D43								
D42×✳								

$\frac{}{C36}{}^{6}\frac{C46}{}$.

$15\frac{}{D47}16\frac{f36}{}$. Si $15\frac{}{D28\text{-}H}16\frac{D45\times d}{}17\frac{B24}{}$ $8\frac{\infty\infty}{}$, ayant dans tous les cas l'avantage.

$8\frac{}{D28\text{-}h}9\frac{D58}{}$. Si $8\frac{}{G66}9\frac{C46}{}$, ayant dans tous les cas l'avantage.

$5\frac{G34 \text{ ou } G36}{d45\text{-}e}$. Si $5\frac{D56\times}{}$, les Noirs gagnent une pièce. Le coup le plus fort (et l'on peut le hasarder contre un joueur inférieur) est $5\frac{B33}{}$ sacrifiant C, mais ayant en revanche une forte attaque.

(14) Si $5\frac{}{c63}$, afin d'éviter la forte attaque qu'auraient les Blancs en sacrifiant G, $6\frac{D58\times}{}$, et les Blancs auront l'avantage.

(15) Si $7\frac{}{D63 \text{ ou } D53}$. Les Blancs gagnent D.

(16) Si $10\frac{}{c63}11\frac{F43\times}{}$, gagnant D.

Tab. XLV. **Début 80. Partie** **avalier, 3e dé**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
80	1	e 45	G 36	G 55-e	D 58 ×	D 55 ≍ f	D 88-H	E 14	f 36 (2)	F 52 ×
		e 55	f 66	f 55-G	g 67 (1)	D 75	D 45 ≍ e	d 54	D 65	E 76
								d 44	B 33	C 68
	2						G 66 (3)	d 64 (6)	c 63	B 74
	3									
										e 55
	4								C 65	d 55-e
	5									G 58
									F 25	H 16
	6							D 45 ≍ e	D 27-g (9)	D 63
						D 55 ≍ f	F 43 ×	F 54 ≍ d	h 48	F 72-h
	7				E 75	E 76	d 54	E 67	h 68	F 64
										F 72-h
	8								h 58	C 72-h
										h 58 ×
	9								F 64	E 68
								D 56 ×	d 44 ×	h 48
	10						E 67	E 68	g 57	d 54
					G 36 (14)	F 25	∘-∘ ✱			
	11			D 75	D 45 ≍ e	d 54				
				e 56-f	d 44	G 24	d 54	B 33	—	
81	12		f 56 (15)	d 64	e 45	C 56-e	G 66		—	
					g 47	F 38	F 47-h			
	13				h 58	h 47-g	g 67			
					g 47	d 34	g 57 (16)	h 48	F 38	C 35
	14			D 66	F 53	h 58	D 56-e	B 63	D 76	F 62
					D 25	d 44	d 55-e	C 46	g 47	C 57
	15				B 63	d 64	d 55-d	F 64	G 75	D 76
							C 46	d 55-e (18)	d 64 ≍ d	d 73-e
	16						D 56-e	D 46-C	E 74	E 73-d
					F 43	F 87-G	d 44 (19)	G 55	C 35	G 43
	17				c 63	H 87-F	e 45	D 56-e	d 54	C 65

(1) Si $4\frac{}{E75}$ (V. plus bas).

(2) Si $8\frac{D\,87\text{-}G\ mat}{C\,47\times}$.

(3) Si les Noirs interposent une pièce ou jouent $9\frac{}{E84}10\frac{H\,15}{}$, gagnant D.

(4) Si au 10e coup les Noirs retirent D, $11\frac{F\,85\ mat}{}$.

(5) Ce coup est fait pour enfermer D.

Si $7\frac{}{G\,45\text{-}e}8\frac{D\,55}{}$.

(7) Si $13\frac{}{d\,54}14\frac{B\,64\times}{}$ et $15\frac{F\,25}{}$.

(8) Si les Noirs sacrifient D pour H et F, les auront encore l'avantage.

(9) Si $8\frac{}{D\,23\text{-}c,\ D\,44\text{-}d\ ou\ D\,75}9\frac{C\,68}{}$, etc. Si $9\frac{g\,37}{D\,45}10\frac{f\,36}{}$ et $11\frac{C\,68}{}$, si $8\frac{}{E\,76}9\frac{C\,67}{}$.

(10) $11\frac{D\,86\times F}{}$, ayant l'avantage.

(11) Si $9\frac{}{C}$ ... $\frac{at}{}$.

81, 4e défense. Contre gambit. 1re attaque.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
D78-h ✳							
C86-F	e55	B45	d55-d	B64 ×	F43 × ⊖		
B86-C	G47	d55-e (7)	G55-d	E65			
C86-F	F43	H16	H76	E12	b33-G	D66 ⊖	
B86-C	G26-f	G14-A	D57 × (8)	G33 ≍ B	D68		
C68	C86-F	o-o-o	B54	A54-C	A24	d65	F43 ⊖
B74	B86-C	G77	C54-B	c63	D76	G65-d	
e65	C57 ⊖						
G66							
F63-B ⊖							
d44 ×	D76 (12)						
g57							
h67 ≍ g	D58 ×	D76 *m*					
E67-h	E77						
—							
—							
F27	h47-h	F18-H					
h47-g	H18-H	g67 (17)					

$\frac{\text{-g}}{}$ 14 $\frac{\text{H 58-h } mat}{}$.

$\frac{\text{-g}}{}$, faisant double Échec et *mat*.

$\frac{\times\ mat.}{g67}$ 5 $\frac{\text{G 67-g}}{\text{D45} \times \text{e}}$ et 6 $\frac{}{\text{D 67-G}}$.

p fut indiqué pour la première fois dans le ité d'*Échecs* de Greco, publié vers le milieu 17e siècle, un ouvrage de grand mérite. Ce p est ingénieux, et je ne le crois pas dange- x. Cozio a analysé ce coup plus que tous autres écrivains sur les [illegible], et j'ai ndement profité de son p[illegible] ouvrage.

(16) Si 6 $\frac{\text{C 57}}{\text{D 62}}$ attaquant b et f. Si 6 $\frac{\text{F 38}}{\text{h 47-g}}$ et 7 $\frac{}{\text{d 54}}$, les Noirs ont beau jeu.

(17) Si 14 $\frac{\text{C 75-G}}{\text{D 75-C}}$, alors si 15 $\frac{\text{e 67-g}}{\text{C 47-g}}$. Si 14 $\frac{\text{e 67-g}}{\text{G 67-e}}$, et les Noirs ont très-beau jeu. Enfin, si 14 $\frac{\text{e 66}}{\text{G 87}}$, et les Noirs regagnent le Pion, ayant l'avantage de la position.

(18) Si 7 $\frac{\text{C 37}}{\text{e 45}}$.

(19) Si 6 $\frac{\text{d 34 ou B 33}}{\text{d 54}}$. Si 6 $\frac{\text{g 47}}{\text{d 54 ou h58}}$.

Tab. XLVI. **Début 82. Partie du Cav**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
82	1 e45	G56	G55-e	D58 ×	G67-g	E14 (2)	D38	D88-H	d34
	e55	f56	D75	g67	D45 × e (1)	G66	h67-G	G47	G3
	2						D48	d34 (3)	D6
							G47	b67-G	G3
	3						.	F25	D6
								h67-G	G3
	4					F25	D38	D88-H	H6
						G66	h67-G	D27-g	E7
	5							G86-F	H6
							H87	D27-g	H3
	6	•							f3
								E86-G	D3
	7								E3
								H27-g	D6
	8			d44	G43	B33	B54	B35	F3
			D66	d64	f45-e	C56	D76	B74	d5
	9						C35	F25	G3
							c63	d54	F6
	10				F43	B53	B52	G76	C3
				f45-e	G75	D56	B61	G54 (11)	c6
		•				F76 ×	F32	C57	B3
	11					E84	d54	D65 (12)	C3
						G76	F54-d	G88-H	C6
	12					d54	G54-F	g67	h6
							C57	C75-G	C6
	13					H87	D76	F75-C	F6
	14			G45	B55	D25			
				f45-e	D65	G66 *			

(1) Si $5\frac{}{D76}\,6\frac{e56\text{-}f}{F77}\,7\frac{}{G46}$.

(2) Ce coup est mauvais, $6\frac{F25}{}$ vaut mieux.

(3) Si $6\frac{D48}{G35\times}$, et les Noirs gagnent D. Si $9\frac{F25}{}$ (V. plus bas).

(4) La position est la même que dans la variante suivante (V. 10e coup).

(5) Si $8\frac{f36 \text{ ou } B33}{h67\text{-}G}$, et les Noirs gagnent

car si $9\frac{D88\text{-}H}{G26\text{-}f \text{ mat}}$.

(6) Si $9\frac{d45\text{-}D}{H48\text{-}D}$ les Noirs gagnent une pièce

(7) Si $11\frac{F25}{D46\times}\,12\frac{B33}{D42 \text{ m.}}$. Si $12\frac{E46}{D43\text{-}C}$

gambit, 2e attaque.

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
D55✕ (7)	B33 (8)	H17	E35	F25	E44	C35	E54
E76	F42	D14✕	D15✕	G47✕	D26✕	B63✕	G35✕C⊖
D38	D88✕	D83-C	g37				
F53	E75	D48✕	G37-g⊖				
✱							
⟜							
G75✱							
B33✱							
f46✱							
H16	D47	D46-D	B53	B45-f✱			
D28-h	D46 (13)	F46-D	h68 (14)				

$\frac{B17}{D14\times}$, les Noirs gagnent une pièce et ont avantage considérable.

$\frac{134}{}$, afin de jouer 13$\frac{F43\times}{}$12$\frac{}{c63}$. Si

$\frac{17}{42\times}$, et les Noirs gagnent D.

$\frac{7}{}$, les Blancs ont l'avantage ayant gagné pour pour le Cavalier.

(10) Les Blancs gagnent H.

(11) Si au 8e coup les Noirs jouent H, ils perdent D.

(12) Si 8$\frac{}{D57\text{-}C}$9$\frac{G76\times}{}$, gagnant D.

(13) Si 12$\frac{}{f35}$13$\frac{D45\times}{E86}$14$\frac{f35\text{-}f}{}$, gagnant la partie. Si 13$\frac{}{E84}$14$\frac{D35\text{-}f}{}$.

(14) Si 14$\frac{}{f35}$15$\frac{f35\text{-}f}{}$ et 16$\frac{B54}{}$.

Tab. XLVII. **Début 83. Partie du Cavalier, 5e défense (suite)**

1 e 45 / e 55

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
83	c 33	d 44	G55-e	G63-B	C57	—			
1	f 56	f 45-e	G66	b 63-G	d 54	—			
		e 56-f	g 47	G17	D47-h	F34			
2		d 64	h 58	h 47-g	B75	G68 (1)			
		F52	F63-B	G55-e					
3		f 45-e	d 63-F	D57 ✳					
84	d 44	F43	⊶	c 33	D34-e	C46	B24	A15	
4	e 44-d	D66	d 64	e 34 (2)	D67	F75	G68	⊶ (3)	
				D34	G55-B	f 46	f 55-d	D43-C	D4
5				B55	d55-G	C65	C43-F (4)	D75	
			c 33	b 33-e (5)	e 55	D32	⊶	C31	B
6		F42 ✕	e 33-c	F51	d 64	D75	d 55-e	D66	C
7									
8									G
						e 64-d (6)	D32	⊶ (7)	C
9					d 54	D64-e	C65	G75	C
							D64-D	C31	F
10							c 64-D	B55	B
									C
11								F62	C
						D54-d	F54-D	F63 ✕ B	C
12						D54-D	G75	G63-F	⊶
						F54-d	F63 ✕ B	D23 (8)	B
13						G75	G63-F	C47	⊶
								D84 ✕ D	C
14								B84-D	C
								D25	⊶
15								C47	⊶
						C31	⊶	e 64-d	C
16					G75	⊶	d 54	c 64-e	C

(1) Les Noirs regagnent le Pion et ont une meilleure position que les Blancs.

(2) 6 — c 33-c *mal.* — 7 B 33-e — donnerait une plus forte attaque aux Blancs

(3) Il y a peu de différence entre les deux parties; les Noirs sont un peu serrés, et la Dame n'est pas bien placée; ce désavantage résulte de 4 — D 66.

(4) 9 — D 55-f vaudrait mieux.

(5) Le coup habituellement joué et proba… meilleur est 6 ⊶ (V. tab. 48). N… d'un fort joueur la nouvelle attaqu… Elle est ingénieuse et mérite d… minée.

(6) Si 15 — h 68 — 16 G 76-f.

(7) Si 17 — h 68 ou C 65 — 18 G 78. Si 17 — g 67 — 18 …

que. Début 84, 2e attaque, partie écossaise.

$2\,\frac{G\,36}{B\,63}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
f D72-b	D63≍B	D53	D55≍d	A15	B45 ⊖		
A84	C74	F62	G75	c53			
D52×	H15×	D72-b	D63≍B	F65-C ⊖			
B63	C65	A84	A74				
G57	C75-G	D38 (6)	g37	F34 (7)			
o-o	B75-C	B63	D56				
D54-D	H15×	H35	B24	B43	H34		
G54-D	G75	f 66	E76	F62	A84 ✳		
o-o	H14	b43	B24	B32	A13	H15	b53 (10)
G66	H84	A82	C65	F33	F55	E85	
B24	B43-B	B64×	o-o-o	B83-C			
B43-F	c54	E74	E63	A83-B (11)			
h38	—						
	—						
H15	—						
	—						
C53	C44						
o-o-o	C47 ✳						
—							
) —							

s Blancs ont une forte attaque.

nt également jouer $\frac{D\,54\text{-}d \text{ ou } F\,54\text{-}d}{}$ (V. bas).

$\frac{2\text{-}b\ mat.}{A\,84}$, menaçant le *mat*.

que des Blancs est une compensation pour ion qu'ils ont perdu.

cette position, les Noi ont l'avantage.

Les Blancs auraient dû jouer $15\frac{G\,64\times}{}$, alors les Noirs n'auraient eu qu'un avantage très-minime.

(12) Si $10\frac{D\,32 \text{ ou } D\,41}{D\,34}$, empêchant $11\frac{o\text{-}o}{}$ et enfermant les pièces des Blancs. Cette défense est tirée du *Palamède*, seconde série, vol. I, p. 121.

(13) Les coups précédents sont tirés du *Chess-Players-Chronicle*.

Tab. XLV. **Début 80. Partie** **Cavalier, 3e dé**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
80	e 45	G56	G55-e	D58 ×	D55 × f	D88-H	E14	f36 (2)	F32
1	e 55	f 66	f 55-G	g 67 (1)	D75	D45 × e	d 54	D65	E76
							d 44	B33	C68
2						G66 (5)	d 64 (6)	c 63	B74
3									
									e 55
4								C65	d 55
									G56
5								F25	H16
							D45 × e	D27-g.9.	D63
6					D55 × f	F43 ×	F54 × d	h 48	F72
				E75	E76	d54	E67	h68	F64
7									F72
								h 58	C72
8									h58
								F64	E68
9							D56 ×	d 44 ×	h 48
						E67	E68	g 57	d 54
10				G36 (14)	F25	∞∗			
			D75	D45 × e	d 54				
11			e 56-f	d 44	G24	d 54	B33	—	
		f 56 (15)	d 64	e 45	C56-e	G66		—	
81 12				g 47	F38	F47-h			
				h 58	h 47-g	g 67			
13				g 47	d 34	g 57 (16)	h 48	F38	C35
			D66	F53	h 58	D56-e	B63	D76	F62
14				D25	d 44	d 55-e	C46	g 47	C57
				B63	d 64	d 55-d	F64	G75	D76
15						C46	d 55-e (18)	d 64 × d	d75-c
						D56-e	D46-C	E74	E75-d
16				F43	F87-G	d 44 (19)	G55	C35	C45
				c 63	H87-F	e 45	D56-e	d 54	C66
17									

(1) Si $4\frac{}{E75}$ (V. plus bas).

(2) Si $8\frac{D\,87\text{-}G\ \textit{mat}}{C47\times}$.

(3) Si les Noirs interposent une pièce ou jouent $9\frac{}{E84}10\frac{H15}{}$, gagnant D.

(4) Si au 10e coup les Noirs retirent D, $11\frac{F\,86\ \textit{mat}}{}$.

(5) Ce coup est fait pour enfermer D.

Si $7\frac{}{G\,45\text{-}e}8\frac{D\,55}{}$.

(7) Si $13\frac{}{d\,54}14\frac{B64\times}{}$ et $15\frac{F25}{}$.

(8) Si les Noirs sacrifient D pour H et F, ils auront encore l'avantage.

(9) Si $8\frac{}{D\,23\text{-}c,\ D\,44\text{-}d\ \text{ou}\ D\,75}9\frac{C68}{}$, etc. Si $9\frac{E\,37}{D\,45}10\frac{f36}{}$ et $11\frac{C68}{}$, si $8\frac{}{E76}9\frac{C37}{}$.

(10) $11\frac{D\,86\times F}{}$, ayant l'avantage.

(11) Si $9\frac{}{C7}$! $\frac{}{\textit{mat}}$.

t 81, 4e défense. Contre gambit. 1re attaque.

	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
	D78-h ✳							
(4)								
	C86-F	e55	B45	d55-d	B64 ×	F43 × ⊖		
	B86-C	G47	d55-e (7)	G55-d	E65			
	C86-F	F43	H16	H76	E12	b33-G	D66 ⊖	
	B86-C	G26-f	G14-A	D57 × (8)	G33 ≍ B	D68		
-d	C68	C86-F	o-o-o	B54	A54-C	A24	d65	F43 ⊖
	B74	B86-C	G77	C54-B	c63	D76	G65-d	
	e65	C57 ⊖						
	G66							
(10)								
	F63-B ⊖							
×	d44 ×	D76 (12)						
	g57							
×	h67 ≍ g	D58 ×	D76 *m*					
	E67-h	E77						
(13)								
	—							
	—							
	F27	h47-h	F18-H					
	h47-g	H18-H	g67 (17)					

7-g 14 H 58-h *mat*.

7-g, faisant double Échec et *mat*.

3 × *mal*. 5 G 67-g / g67 D45 ≍ e et 6 / D 67-G.

up fut indiqué pour la première fois dans le *aité d'Échecs* de Greco, publié vers le milieu 17e siècle, un ouvrage de grand mérite. Ce up est ingénieux, et je ne le crois pas dange-ux. Cozio a analysé ce coup plus que tous autres écrivains sur l , et j'ai andement profité de son ouvrage.

(16) Si 6 C 57 / D 62 attaquant b et f. Si 6 F 38 / h 47-g et 7 / d 54, les Noirs ont beau jeu.

(17) Si 14 C 75-G / D 75-C, alors si 15 e 67-g / C 47-g. Si 14 e 67-g / G 67-e, et les Noirs ont très-beau jeu. Enfin, si 14 e 66 / G 87, et les Noirs regagnent le Pion, ayant l'avantage de la position.

(18) Si 7 C 37 / e 45.

(19) Si 6 d 34 ou B 33 / d 54. Si 6 g 47 / d 54 ou h58.

Tab. XLVI. **Début 82. Partie du Cav**

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
82 1	e45	G36	G55-e	D58×	G67-g	E14 (2)	D38	D88-H	d34
	e55	f56	D75	g67	D45×e (1)	G66	h67-G	G47	G2
2							D48	d34 (3)	D8
							G47	b67-G	G2
3								F25	D8
								h67-G	G2
4						F25	D38	D88-H	H1
						G66	h67-G	D27-g	E7
5								G86-F	D2
							H87	D27-g	H2
6									f3
								E86-G	D2
7									B3
								H27-g	D6
8				d44	G43	B33	B54	B35	F2
			D66	d64	f45-e	C56	D76	B74	d5
9							C35	F25	G2
							c63	d54	F6
10					F43	B33	B52	G76	G8
				f45-e	G75	D56	B61	G54 (11)	c6
11						F76×	F32	C57	B3
						E84	d54	D65 (12)	C1
12						G76	F54-d	G88-H	G6
						d54	G54-F	g67	h6
13							C57	C75-G	G6
						H87	D76	F75-C	F6
14				G43	B33	D25			
				f45-e	D65	G66*			

(1) Si $5\frac{}{D76}6\frac{e56\text{-}f}{F77}7\frac{G46}{}$.

(2) Ce coup est mauvais, $6\frac{F25}{}$ vaut mieux.

(3) Si $9\frac{D48}{G35\times}$, et les Noirs gagnent D. Si $9\frac{F25}{}$ (V. plus bas).

(4) La position est la même que dans la variante suivante (V. 10e coup).

(5) Si $8\frac{f36 \text{ ou } B33}{h67\text{-}G}$, et les Noirs gagnent

car si $9\frac{D88\text{-}H}{G26\text{-}f\,mat}$.

(6) Si $9\frac{d45\text{-}D}{H48\text{-}D}$ les Noirs gagnent une piè

(7) Si $11\frac{F25}{D46\times}12\frac{E33}{D42m}$. Si $12\frac{E15}{D13\text{-}C}$

ître gambit, 2e

10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
24 (4)								
24	D55× (7)	B33 (8)	H17	E35	F25	E44	C35	E54
47	E76	F42	D14×	D15×	G47×	D26×	B63×	G35×C⊖
15	D38	D88×	D83-C	g37				
31-H	F53	E75	D48×	G37-g⊖				
48 (9)								
38-h✳								
58-G								
33✳								
36 (10)								
24	○–○							
64	G75✳							
54-G	B33✳							
54-F								
45-f	f46✳							
74								
87-H	H16	D47	D46-D	B33	B45-f✳			
27-g	D28-h	D46 (13)	F46-D	h68 (14)				

Si $12\frac{B17}{D14\times}$, les Noirs gagnent une pièce et ont un avantage considérable.

Si $12\frac{d34}{\quad}$, afin de jouer $13\frac{F43\times}{\quad}12\frac{\quad}{c63}$. Si $12\frac{H17}{F42\times}$, et les Noirs gagnent D.

$11\frac{D37}{\quad}$, les Blancs ont l'avantage ayant gagné la Tour pour le Cavalier.

(10) Les Blancs gagnent H.

(11) Si au 8e coup les Noirs jouent H, ils perdent D.

(12) Si $8\frac{\quad}{D57\text{-}C}9\frac{G76\times}{\quad}$, gagnant D.

(13) Si $12\frac{\quad}{f35}13\frac{D45\times}{E86}14\frac{f35\text{-}f}{\quad}$, gagnant la partie. Si $13\frac{\quad}{E84}14\frac{D35\text{-}f}{\quad}$.

(14) Si $14\frac{\quad}{f35}15\frac{f35\text{-}f}{\quad}$ et $16\frac{B54}{\quad}$.

Tab. XLV. **Début 80. Partie du Cavalier, 3e défense**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
80	1	e45	G36	G55-e	D58×	D55×f	D88-H	E14	f36 (2)	F52×
		e55	f66	f55-G	g67 (1)	D75	D45×e	d54	D65	E76 (3)
	2							d44	B33	C68
							G66 (5)	d64 (6)	c63	B74
	3									
	4									e55
									C65	d55-e
	5									G58
	6								F25	H16
								D45×e	D27-g (9)	D63
	7					D55×f	F43×	F54×d	h48	F72-b
					E75	E76	d54	E67	h68	F64 (11)
	8									F72-b
									h58	C72-F
	9									h58×
									F64	E68
	10							D56×	d44×	h48
							E67	E68	g57	d54
	11				G36 (14)	F25	o-o*			
				D75	D45×e	d54				
				e56-f	d44	G24	d54	B33	—	
81	12		f56 (15)	d64	e45	C56-e	G66		—	
					g47	F38	F47-h			
	13				h58	h47-g	g67			
					g47	d34	g57 (16)	h48	F38	C35
	14			D66	F53	h58	D56-e	B63	D76	F62
					D25	d44	d55-e	C46	g47	C57
	15				B63	d64	d55-d	F64	G75	D76
							C46	d55-e (18)	d64×d	d73-c
	16						D56-e	D46-C	E74	E73-d*
					F43	F87-G	d44 (19)	G55	C35	G43
	17				c63	H87-F	e45	D56-e	d54	C65

(1) Si $4\frac{}{E75}$ (V. plus bas).

(2) Si $8\frac{D\,87\text{-}G\ \textit{mal}}{C47\times}$.

(3) Si les Noirs interposent une pièce ou jouent $9\frac{}{E84}10\frac{H15}{}$, gagnant D.

(4) Si au 10e coup les Noirs retirent D, $11\frac{F\,85\ \textit{mat}}{}$.

(5) Ce coup est fait pour enfermer D.

Si $7\frac{}{G\,45\text{-}e}8\frac{D\,55}{}$.

(7) Si $13\frac{}{d54}14\frac{B64\times}{}$ et $15\frac{F25}{}$.

(8) Si les Noirs sacrifient D pour H et F, les Blancs auront encore l'avantage.

(9) Si $8\frac{}{D\,23\text{-}c,\ D\,44\text{-}d\ ou\ D\,75}9\frac{C68}{}$, etc. Si $8\frac{}{D}$ $9\frac{g37}{D45}10\frac{f36}{}$ et $11\frac{C68}{}$, si $8\frac{}{E76}9\frac{C57}{}$.

(10) $11\frac{D\,86\times F}{}$, ayant l'avantage.

(11) Si $9\frac{}{C\,72\text{-}F}10\frac{D\,56\ \textit{mat}}{}$.

…ébut 84, 2e attaque, partie écossaise.

$2\ \frac{G\ 36}{B\ 63}$

		4.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
f	D72-b	D63≤B	D53	D55≤d	A15	B45 ⊖		
	A84	C74	F62	G75	c53			
	D52×	H15×	D72-b	D63≤B	F65-C ⊖			
	B63	C65	A84	A74				
	G57	C75-G	D38 (6)	g37	F34 (7)			
	o-o	B75-C	B63	D56				
;	D54-D	H15×	H35	B24	B43	H34		
	G54-D	G75	f66	E76	F62	A84 ✳		
	o-o	H14	b43	B24	B32	A13	H15	b53 (10)
	G66	H84	A82	C65	F33	F55	E85	
	B24	B43-B	B64×	o-o-o	B83-C			
	B43-F	c54	E74	E63	A83-B (11)			
	h38	—						
		—						
	H15	—						
		—						
	C53	C44						
	o-o-o	C47 ✳						
	—							
	—							

…les Blancs ont une forte attaque.

…également jouer $\frac{D\ 54\text{-}d \text{ ou } F\ 54\text{-}d}{}$ (V. …bas).

…72-b *mal.* / A84, menaçant le *mat.*

…que des Blancs est une compensation pour … Pion qu'ils ont perdu.

…cette position, les Noirs ont l'avantage.

Les Blancs auraient dû jouer $15\frac{G\ 64\times}{}$, alors les Noirs n'auraient eu qu'un avantage très-minime.

(12) Si $10\frac{D\ 32 \text{ ou } D\ 41}{D\ 34}$, empêchant $11\frac{o\text{-}o}{}$ et enfermant les pièces des Blancs. Cette défense est tirée du ***Palamède***, seconde série, vol. 1, p. 121.

(13) **Les coups précédents sont tirés du *Chess-Players-Chronicle*.**

Tab. XLVII. Début 83. Partie du Cavalier, 5e défense (italie

$1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}$

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
83	1	c 33	d 44	G55-e	G63-B	C57	—			
		f 56	f 45-e	G66	b 63-G	d 54	—			
	2		e 56-f	g 47	G17	D47-h	F34			
			d 64	h 58	h 47-g	B75	G68 (1)			
	3		F52	F63-B	G55-e					
			f 45-e	d 63-F	D57 ✳					
84	4	d 44	F43	∞	c 33	D34-e	C46	B24	A15	
		e 44-d	D66	d 64	e 34 (2)	D67	F75	G68	∞ (3)	
	5				D34	G55-B	f 46	f 55-d	D43-C	D44-
					B55	d 55-G	C65	C43-F (4)	D75	
	6			c 33	b 33-e (5)	e 55	D32	∞	C31	B24
			F42 ×	e 33-c	F51	d 64	D75	d 55-e	D66	C36
	7									
	8									G85
							e 64-d (8)	D32	∞ (9)	C31
	9					d 54	D64-e	C65	G75	C43-
								D64-D	C31	F54
	10							c 64-D	B55	B36
										G57
	11								F62	G66
							D54-d	F54-D	F63 ≍ B	C46
	12						D54-D	G75	G63-F	∞
							F54-d	F63 ≍ B	D23 (12)	B24
	13						G75	G63-F	C47	∞
									D84 ≍ D	C31
	14								B84-D	C36
									D25	∞
	15								C47	∞
							C31	∞	e 64-d	C64-
	16					G75	∞	d 54	c 64-e	C47

(1) Les Noirs regagnent le Pion et ont une meilleure position que les Blancs.

(2) $6\frac{}{c\ 33\text{-}c}\ mal.\ 7\frac{B\ 33\text{-}e}{}$ donnerait une plus forte attaque aux Blancs

(3) Il y a peu de différence entre les deux parties ; les Noirs sont un peu serrés, et la Dame n'est pas bien placée ; ce désavantage résulte de $4\frac{}{D66}$.

(4) $9\frac{}{D\ 55\text{-}f}$ vaudrait mieux.

(5) Le coup habituellement joué et probable meilleur est $6\frac{\infty}{}$ (V. tab. 48). Nous d'un fort joueur la nouvelle attaque Elle est ingénieuse et mérite d'ê minée.

(6) Si $15\frac{}{h\ 68}16\frac{G\ 76\text{-}f}{}$.

(7) Si $17\frac{}{h\ 68\ ou\ C\ 65}18\frac{G\ 78}{}$. Si $17\frac{}{g\ 67}18\frac{}{}$

que. Début 84, 2e attaque, partie écossaise.

$2\,\frac{G\,36}{B\,63}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
f D72-b	D63≍B	D53	D55≍d	A15	B45 ⊖		
A84	C74	F62	G75	c53			
D52×	H15×	D72-b	D63≍B	F65-C ⊖			
B63	C65	A84	A74				
G57	C75-G	D38 (6)	g37	F34 (7)			
o-o	B75-C	B63	D56				
D54-D	H15×	H35	B24	B43	H34		
G54-D	G75	f66	E76	F62	A84 ✳		
o-o	H14	b43	B24	B32	A13	H15	b53 (10)
G66	H84	A82	C65	F33	F55	E85	
B24	B43-B	B64×	o-o-o	B83-C			
B43-F	c54	E74	E63	A83-B (11)			
h38	—						
	—						
H15	—						
	—						
C53	C44						
o-o-o	C47 ✳						
—							
—							

s Blancs ont une forte attaque.

nt également jouer $\frac{D\,54\text{-}d \text{ ou } F\,54\text{-}d}{}$ (V. bas).

$\frac{\text{-b } mat.}{A\,84}$, menaçant le *mat*.

que des Blancs est une compensation pour ion qu'ils ont perdu.

cette position, les Noir ont l'avantage.

Les Blancs auraient dû jouer $15\frac{G\,64\times}{}$, alors les Noirs n'auraient eu qu'un avantage très-minime.

(12) Si $10\frac{D\,32 \text{ ou } D\,41}{D\,34}$, empêchant $11\frac{o\text{-}o}{}$ et enfermant les pièces des Blancs. Cette défense est tirée du *Palamède*, seconde série, vol. I, p. 121.

(13) Les coups précédents sont tirés du *Chess-Players-Chronicle*.

Tab. XLVIII. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{G\ 36}{B\ 63}$ 3 $\frac{d\ 44}{e\ 44\text{-}d}$ Défe

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14
84 1	e 22-b [1]	C22-e f 66	e 55 [2] f 55-e [3] D32	G55-f B55-G e 55	C55-B G66 H14	D41 D75 [4] e 66-f	C66-G g 66-C F54 × d	a 31 F53 [5] H54-G	B3 B5
2			G75	d 54	∞ G55-f	g 66-e H14	G54-F F54 × d	D85 H54-G	B B
3				f 55-e G57	d 54 C77-g	∞ [7] C86-H	G54-F f 46 [8]	C65	C3
4				f 57-G	H86 F76 ×	E86-C F54	f 47 f 46	D53	B4
5					E86 e 55	F64 [9] G55-f	f 46-f [10] G65-B	F55 C77-g	E D42-F
6			G68	f 55-e [11]	D75 [12]	b 65-G	D77-C C77-g	d 54 D42-F [13]	B H
7						d 63-G	D77-C	a 51	B
8			G57 G68	D58 × E75 [15]	C66 × f E66-C [16]	G76 G76-G	D56 × E75	m 6	
9		F86	e 55 [17] d 64	e 64-d c 64-e	H15 × B75 [18]	F52 × C74	B33 C52-F [19]	B52-C c 54	D D7
10				D64-e	D52 C65 [20]	F65-C f 65-F	H14 D75	D72-b ⊐	
11			B51	F76 × f E76-F	D54 × E85	D51-B * 			
12		G66	G57 ---	e 55 G85 [21]	D58 h 68	G76-f ⊐			
13	e 23	D23-e d 64	a 31 F53	b 42 F62 [22]	C22 G66	b 52 B51	e 55 d 55-e [23]	C55-d B43-F	D o
14						e 55 d 55-e	G55-d B55-G	C55-B ∞	B C
	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	1
15	F43 F53	G57 G68	D58 --- [25]	G78-h E78-G	C68-G g 68-C	D53-F *			
16			G76-f F 42 ×	c 33 e 33-c	b 53-e F33 × b	B33-F G76-G	F76 × G E76-F	D54 × E86 [27]	C B
17			G76-G	F76 × G E76-F	D58 × g 67	D53-F D75 [28]	D43 × D65	D25 d 54	f B

(1) Si 6 $\frac{}{e\ 23}$ (V. plus bas).

(2) Les Blancs ont maintenant trois manières d'attaquer : $\frac{e\ 55,\ D\ 32\ et\ G\ 57}{}$. Je donne la préférence à la première.

(3) Si 8 $\frac{}{B\ 55\text{-}e}$ 9 $\frac{G\ 55\text{-}B}{}$ et 10 $\frac{D\ 32}{}$.

(4) Si 11 $\frac{}{c\ 53}$ 12 $\frac{a\ 31}{}$ et 13 $\frac{A\ 21}{}$. Si 11 $\frac{}{F\ 75}$ 12 $\frac{H\ 15}{}$ et 13 $\frac{K\ 33}{}$.

(5) Si 13 $\frac{}{b\ 75}$ 14 $\frac{A\ 21}{}$.

(6) La principale erreur des Noirs est 6 $\frac{}{c\ 22\text{-}b}$; au lieu de ce coup ils auraient mieux fait de jouer 6 $\frac{}{d\ 64}$.

(7) Si 11 $\frac{}{C\ 65}$ 12 $\frac{G\ 63\text{-}B}{G\ 63\text{-}G}$ 13 $\frac{F\ 54\text{-}d}{}$.

(8) Les Blancs ont une belle attaque, mais ils ont moins de pièces que les Noirs

(9) Les Noirs ne peuvent jouer ni B ni G ni

(10) Si 12 $\frac{}{F\ 46\text{-}f}$ 13 $\frac{D\ 36}{}$, gagnant la partie.

(11) Si 9 $\frac{}{f\ 56}$ 10 $\frac{e\ 65}{}$, afin de jouer 11 $\frac{C\ 77\text{-}g}{}$.

(12) Si 10 $\frac{}{B\ 55\text{-}G}$ 11 $\frac{C\ 55\text{-}B}{F\ 86}$ 12 $\frac{H\ 15}{}$, ayant ma taque. Si 10 $\frac{}{F\ 86}$ 11 $\frac{G\ 63\text{-}B}{}$ et 12 $\frac{H}{}$

(13) Si 15 $\frac{}{H\ 85}$ 16 $\frac{B\ 54\text{-}d}{}$.

(14) Les Noirs ne peuvent pas prendre A

(15) Si 9 $\frac{}{}$ $\frac{e\ 65}{}$, je préfère la partie du

(16) Si 10 $\frac{}{g\ 66\text{-}C}$ 11 $\frac{D\ 66\text{-}G}{}$, et les Noirs ne peu prendre G, sans perdre la partie

...e écossaise. 4 $\frac{\text{F 43}}{\text{F 42}\times}$ 5 $\frac{\text{c 33}}{\text{e 33-c}}$ 6 $\frac{---}{---}$

...	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.
...×	C66≍g	H77-H ⊖						
...-D	H77							
...-A	a 32-C ⊖							
...-H								
...×✳								
...	A14×	D72	D63-b	A74≍C	D68-G	D24×	D57×⊖	
...-F (23)	C74	A83	H86	D74-A	D56	D74		
...×	D15×	D33 ⊖						
...	D75							
...5⊖								
...(24)								
...	A14 (25)							
...	D75							
...	14.	15.						
...4	∘-∘ u e 55 ✳							
...3								
...	D26	f 45-d (30)						
...7	d 45-e							

...s Blancs peuvent également jouer 8$\frac{\text{D 54}}{}$ et 9$\frac{\text{G 57}}{}$.

...i 10$\frac{}{\text{F 75}}$, les Noirs perdent H. Si 10$\frac{}{\text{G 75}}$11$\frac{\text{G 57}}{}$.

...i 12$\frac{}{\text{D 62}}$13$\frac{\text{F 74-C}}{}$14$\frac{\text{G 55}\times}{\text{E 85}}$, alors 15$\frac{\text{D 41}\times}{}$, gagnant facilement.

...10$\frac{}{\text{G 68}}$11$\frac{\text{H 15}\times}{\text{B 75}}12\frac{\text{B 33}}{}$, ayant une belle attaque.

...9$\frac{}{\text{h 68}}$10$\frac{\text{e 66-G}}{\text{h 57-G}}11\frac{\text{C 77-g}}{}12\frac{\text{D 58}}{}$, ayant une partie forcément gagnée. Si 9$\frac{}{\text{d 54}}$10$\frac{\text{e 66-G}}{}$11$\frac{\text{D 58}}{}$.

...i 9$\frac{}{\text{F 44}}$10$\frac{\text{G 44-F}}{}$11$\frac{\text{D 33}}{}$. Si 9$\frac{}{\text{B 44}}$10$\frac{\text{G 44-B}}{}$ 11$\frac{\text{F 76}\times\text{f}}{}$.

...12$\frac{}{\text{d 54}}$13$\frac{\text{e 66-G}}{}$. Si 12$\frac{}{\text{G 47}}$13$\frac{\text{e 65}}{}$.

(24) Les Blancs ont l'attaque, mais ils ont moins de Pions que les Noirs.

(25) Les Blancs ont une position d'attaque, mais elle n'est pas une compensation suffisante pour le Pion perdu.

(26) Les Noirs devraient jouer $\frac{}{\text{D 66}}$, et après l'échange des pièces, comme dans la variante suivante, ils auraient la meilleure position.

(27) Si 11$\frac{}{\text{E 85}}$12$\frac{\text{C 57}}{\text{G 75 forcé}}13\frac{\text{D 44}}{}$, afin de jouer 14$\frac{\text{B 54}}{}$, ayant une belle attaque.

(28) Si 12$\frac{}{\text{D 85}}$13$\frac{\text{B 52}}{}$.

(29) Ghulam Kassim recommande 9$\frac{}{\text{d 64}}$, et dit que la partie des Noirs sera alors tout aussi belle que celle des Blancs. J'avoue que je préfère la partie des Blancs.

(30) Les Blancs ont l'avantage, parce que les Noirs ne peuvent pas prendre le Pion sans perdre la partie.

Tab. XLIX.

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{G\,56}{B\,63}$ 3 $\frac{d\,44}{e\,44\text{-}d}$ 4 $\frac{G\,44\text{-}e}{B\,44\text{-}G}$ 5 $\frac{D\,44\text{-}B\,(6)}{d\,64}$ 6 $\frac{F\,34}{G\,66}$

	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20
84	e 54-d	f 56 (3)	C35	B33	B25	B44	c 33	F45-G	A14
1	c 54-e	b 62	C72	A83	F53	G64	G45	c 45-F	F4
2									
3									
4									
		B33	f 56	C35	A14	g 57	F43×	g 67	B4
5	D54-e	D84	b 62	C72	D73	f 66	E88	h 68	C6
							f 67-g	B45	C4
6						g 67	h 67-f (7)	c 53	D6
7									
8									C64
9									
10									
11									D6
								G64	F6
12				C35	A14	F43×	B25	B46	C46
			f 66	b 62	D73	E88	F64	F46-B	D72
	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	
		e 55	C35	C44-D	C35	—			
13	D66	D62	D44-D	c 53	d 54	—			
		F43	D54	⟜	F52	B33	C35	f 46 *	
14	G75	G63	D67	d 64	C74	F75	⟜		

(1) Si 3 $\frac{}{B\,44\text{-}d}$, la position serait la même que maintenant. Je suis d'avis que 4 $\frac{G\,44\text{-}e}{}$ est mauvais, à cause de 4 $\frac{}{D\,48}$, qui donne une position d'attaque aux Noirs. Dans l'ouvrage de Ghulam Kassim, d'où est tirée cette partie, l'auteur croit que les Blancs auront le plus beau jeu, quelle que soit la défense que puissent adopter les Noirs; cette assertion est un peu hasardée et difficile à prouver. Il est aussi d'avis que 4 $\frac{F\,43}{}$ rend la partie égale. (V. tab. 48).

(2) Si 10 $\frac{}{D\,62}$ 11 $\frac{C\,35}{D\,22\text{-}b}$ 12 $\frac{B\,24}{}$, et l'attaque de sera fortifiée.

(3) Ce coup est important, parce qu'il empê qui déjouerait l'attaque.

(4) Si 25 $\frac{}{D\,66\text{-}f}$ 26 $\frac{A\,64}{}$, gagnant l'échange et

(5) Si 26 $\frac{}{E\,87}$ 27 $\frac{H\,64}{}$, gagnant C.

(6) Si 22 $\frac{}{g\,66\text{-}f}$ 23 $\frac{D\,48}{}$.

(7) $\frac{}{}$ × 29 $\frac{D\,66\text{-}H}{}$, gagnant la

le écossaise.

7 $\frac{\circ\!-\!\circ}{F\ 75}$ 8 $\frac{h\ 38}{\circ\!-\!\circ}$ 9 $\frac{f\ 46}{c\ 63}$ 10 $\frac{D\ 26}{G\ 85}$ (2) 11 $\frac{g\ 47}{d\ 54}$ 12 $\frac{---}{---}$

	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	
-F	f 66	C46	D35	H14	A74	H44	C37	C55	(Voi
	g 67	D63	E88	C81 (4)	D53	D52	D63	D65	suite 1)
								D68	(Voir
							H87	A86	suite 2)
					A74	A76-f	H84-H	C57 ⊖	
				H85	C81 (5)	H84	A84-H		
	f 66	D66-D	A74	A71-a	H66-g	C68	H56	*m* 6	
	D66-f (6)	g66-D	C63	b 52	C54	H85	C65		
-G	D48	C68-h	E18	C77-g	*m* 1				
-A	C61	F28×	C43-F						
	c 43	B26	D37	B47	B68×	D48	H26	F23	(Voir
	D44×	D88	A84	F64	E78	D44×	E77	D22-b	suite 6)
	H15	F61	C55	F43×	F76≍H ↪				
	D54	D63	f 66	H76					
	D47	C55	H56-G	c 34-c	E16	D58	g 67	g 76≍H	(Voir
	D63	c 43	c 34-F	F53×	h 56-H	f 66	H76 (10)	E86	suite 8)
				D58	g 67	E16	g 76≍H ⊖		
			h 56-H	f 66	F53×	H76			
			B66×	g66-F	F67-h	E26	D36-D	F58-G	(Voir
		G77	F66-B	G58	D18×	D36×	C36-D	C58-F	suite 10)
-F	D37	F67-h	D27-D	E27-C	A64-G ⊖				
	D63	D27×	C27-D	f 67F					
	D53	D62-D	A84	C82	A82-A	A85-G ⊖			
	D62	a 62-D	C72	A82-C (12)	g 67				

	30.	31.	32.	33.	34.
Suite 1	D68	A84	*m* 4		
	H87	A84-A			
Suite 2	A84	b 42	*m* 4		
	D53	D33-c			
Suite 6	B56×	A64-F ⊖			
	E87 (9)				
Suite 8	C66-f	B57	E27-C	D36	E36-D ⊖
	D74 (11)	C27×	D63×	D36≍D	
Suite 10	A54	C64	c 43 ✳		
	C67	H84	H84		

(9) Si $9\frac{}{F64}$, les Blancs gagneront une pièce dans quelques coups.

(10) Si $10\frac{}{h\ 56\text{-}G}\ 31\frac{F\ 56\text{-}h}{}$, gagnant la partie.

(10) Si $28\frac{}{D74}$, les Blancs prendront le Pion avec le Fou, gagnant la Dame.

(11) Si $30\frac{}{D73}$, les Noirs perdent D.

(12) Si $25\frac{}{b\ 43\text{-}F}\ 26\frac{H\ 85\text{-}G}{}$.

Tab. L. **Défen**

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$

	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
84 1	d44	G44-e	B35	D34	C24 (1)	C33-F	D45-D	G63-B	G71-
	e 44-d	D48	F42	G66	F33-B	D45×e	G45-D	G33-C	A71
2					G63-B	b33-F (2)	e 55	D25 (4)	—
					F33×B	d63-G	G47 (3)	∞	—
3			D34	D35	B33	C24	C33-F	—	
			B55	G66	F42	F33-B	d64 (5)	—	
4					F34	g37 (6)	F25 (7)	B24 (8)	f46
					F53	D58	D67	d64	∞
5				B24	g37	G56 (10)	f46	D43	B17
			G66 (9)	G47	D66	F53	G26	d64	G3
6							D43	E14=E25	
							F26×f	d54 ∽	
7				G65-B	e 55	g37	f46	D36 (11)	F34
				d65-G	G47	D58	C56	D67	F3
8					B33	C24	C33-F	g37 (12)	F2
					F42	F33-B	G45-e	D75	G3
9								C77-g	E14
								D26×f	C47
10					B24	g37 (13)	F25	F16	
					F53	D58	D38	D65*	
11		G55-e (16)	F43	F65-B (18)	B33	F32	∞	—	
	B44-d	B65 (17)	c63	D51×	D55-G	F53		—	
12				F52×	G63-c	F63×b	F81-A*		
			d64	c65	b63-G	C74	D81-F		
13						G44×	F74×C	G65-B	∞
					D62	C74	E74-F	f65-G	
14				F65-B	D58×	D76×	C46	G74×d	D8
			F55	f65-F (19)	E75 (20)	E64	G68 (21)	E63	P6

(1) Si 7$\frac{G\,56}{D\,45\times e}$, et les Noirs resteront avec un Pion de plus.

(2) Si 8$\frac{D\,33\text{-}F}{D\,45\times e}$ 9$\frac{}{d\,63\text{-}G \text{ ou } D\,63\text{-}G}$

(3) 9$\frac{}{D\,45\times \textit{mal}}$.

(4) Si 10$\frac{g\,37}{}$ 11$\frac{}{D\,75 \text{ ou } D\,58}$.

(5) Si 9$\frac{}{G\,45\text{-}e}$ 10$\frac{G\,36}{}$, gagnant une pièce. Si 9$\frac{}{D\,45\text{-}e}$ 10$\frac{G\,52}{}$, gagnant la partie.

(6) Si 8$\frac{c\,33}{G\,47}$ 9$\frac{}{B\,34\text{-}F}$, ayant décidément l'
Si 8$\frac{G\,56}{}$, les Noirs font l'échange d
et gagnent une pièce.

(7) Si 9$\frac{c\,33}{F\,44\text{-}G}$ 10$\frac{}{B\,36\times}$. Si 9$\frac{B\,33}{}$ ou $\frac{B\,24}{G\,47}$

gagnent une pièce.

(8) Si 10$\frac{B\,33}{B\,63}$.

(9) Ce coup vaut mieux que 5$\frac{}{B\,65}$.

(10) Si 8$\frac{B\,36}{B\,44\text{-}G}$ 9$\frac{}{G\,26\text{-}f}$ gagnant l'échange.

...ssaise.

$2\,\frac{G\,36}{B\,63}$

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
c 33	—							
	—							
D32×	*m* 3							
E61								

...oirs ont une belle attaque.

...h.

...11 $\frac{g\,37}{D\,84}$. Si 11 $\frac{D\,45\text{-}G}{H\,85}$ 12 $\frac{}{D\,54}$.

...o/...f. Si 11 $\frac{C\,77\text{-}g}{H\,87}$, gagnant l'échange.

...cs perdent D, ou $\frac{}{m.\ \text{en}\ 4}$.

. Si 8 $\frac{D\,37}{}$, les Noirs font l'échange des

, et ensuite 9 $\frac{}{G\,47}$, ayant dans tous

l'avantage.

...ncs peuvent également jouer 4 $\frac{G\,44\text{-}B}{}$, et la position sera la même que dans le tableau précédent.

(17) Si 4 $\frac{}{F\,53}$ 5 $\frac{F\,43}{B\,65\ \textit{forcé}}$, et la position sera la même que dans var. 14.

(18) 6 $\frac{G\,76\text{-}f\ \textit{mal}}{}$, à moins qu'on ne joue avec un adversaire plus faible.

(19) Si 6 $\frac{}{d\,65\text{-}F}$ 7 $\frac{D\,84\times D}{E\,84\text{-}D}$ 8 $\frac{G\,76\times f}{}$, et 9 $\frac{G\,88\text{-}H}{}$.

(20) Si 7 $\frac{}{g\,67}$ 8 $\frac{G\,67\text{-}g}{}$, afin de jouer 9 $\frac{D\,53\text{-}F}{}$.

(21) Si 9 $\frac{}{b\,62,\ b\,52\ \text{ou}\ G\,75}$ 10 $\frac{B\,33}{}$, et 11 $\frac{H\,14\times}{}$.

Tab. LI. $1\frac{e\,45}{e\,55}$ **Début 85. Partie du Cav** , **5e défense, 3e** **Début 87, 2e**

		3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
85	1	F52	c 33	d 44	c 44-e	E25	D41	F63 ≍ B	D63 ≍ b
		F53	d 64 (1)	e 44-d	F42 × (2)	d 54 (3)	d 45-e	b 63-F	C74
				F63-B	d 44	C35	c 44-e	B33	b 33-F
	2		D66	D63-F	D45 ≍ e	e 44-d	F42 ×	F33 ≍ B	G66
					G55-e	D25			
	3				D45 ≍ e	D27-g ✱ (5)			
			F63-B	c 33	G55-e	D25	G36 × (6)	H17	H37
	4		d 63-F	D34	D45 ≍ e	D27-g	E86	D38	D65 (7)
				G55-e	G34 (8)	D25	E25-D	—	
	5			D44	D45 ≍ e	D25 ≍ D	F62 (9)	—	
					E26-F (10)	E15			
	6			F26 ≍ f	D44 ×	D55-G ✱			
86	7	F43	F87-G	G55-e	D58 ×	D78-h	G63-B	D68 ✱	
		f 56 (11)	f 45-e	H87-F (12)	g 67	H77	d 63-G		
				d 44	G44-e	D44-B	D54	D58 ×	D55 ×
	8		H87-F	e 44-d	B44-G (13)	f 45-e	H88	g 67	E76
							∘-∘	D33	A15 ✱
	9					D75	D45-e	F75	
					G55-e	d 55-B	D54	D45-f	C46 ✱
	10			f 45-e	B55-G	D75 (15)	H88	d 64	
					G55-e	D58 ×	D78-h ⊖		
	11			B44-d	F53 (16)	g 67			
87	12		b 42 (17)	c 33	∘-∘	d 44	c 44-e	c 54	G55-B
		F53	F42-b	F51	d 64	e 44-d	D75	B55	D55-G
							D41	e 55	c 44-e
	13					G66	e 44-d	G47	C74 (18)
								d 54	D51-F
	14						C74	B44	B23
								F54	F63 ≍ B
	15						G45-e	F33-c	b 63-F
						d 44	d 55-e	D32	C31
	16				G66	d 64 (21)	d 55-d (22)	∘-∘ (23)	B75

(1) Ce coup est mauvais; il faudrait jouer $4\frac{}{D66}$ ou $\frac{}{G75}$: cependant, comme il est difficile de jouer les coups justes pour profiter de ce mauvais coup, je les ajouterai.

(2) Si $6\frac{}{F62}7\frac{c54}{}$, gagnant une pièce.

(3) Si $7\frac{}{a61}8\frac{F63 \times B}{}$ et $9\frac{D41}{}$, gagnant une pièce.

Si $7\frac{}{C74}8\frac{D41}{}$, gagnant la partie.

(4) Les Blancs ont l'avantage à cause de $4\frac{}{d64}$; $7\frac{E25}{}$, était bien joué; si au lieu de ce coup $7\frac{B33 \text{ ou } C24}{}$, les Blancs n'auraient eu aucun avantage.

(5) Les variantes précédentes ont été prises dans un petit vol. imprimé à Lausanne, en 1698, intitulé: *Traité du jeu Royal des Échecs*, par B. A. D. R. G. S. Cet ouvrage contient quelques bons coups.

(6) Si $8\frac{G67 \times}{}$, les Blancs perdent une pièce. Si $8\frac{G34 \times}{G75}$ et $9\frac{}{F64}$. Si $8\frac{D36}{F26 \times f}$

(7) Les Noirs font l'échange des Da l'avantage.

(8) Si $6\frac{G47}{D45 \times e}$, forçant $7\frac{G36}{F35\text{-}G}$ et

(9) Il y a peu de différence entre les dem défense n'est pas aussi bonne qu variante suivante.

(10) Si $6\frac{E16}{F62}$, menaçant $7\frac{}{D44}$.

(11) $3\frac{}{F53\ mll.}$, mais il y a deux autres jouer qui méritent d'être examinées

(12) Si $5\frac{}{B55\text{-}G}6\frac{D58 \times}{}$, gagnant une $6\frac{}{B67}7\frac{F78\text{-}h}{}$.

(13) Si $6\frac{}{f45\text{-}e}7\frac{G63\text{-}B}{}$ et $8\frac{D58 \times}{}9\frac{D}{}$

(14) Si $11\frac{D88\text{-}H}{F42 \times}$ et $12\frac{}{D88\text{-}D}$.

(15) Si $7\frac{}{d54}8\frac{d64\text{-}d}{c64\text{-}d}9\frac{D54}{}$, gagnant e

Lopez). Débu **4e attaque, 1re manière,** $2\frac{G\,36}{B\,63}$
gorie (Partie]

13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
B33	D31 ⊖						
b 62							
e 64-d	H15 ×	C46	B33	H75-B	A15 ⊖		
c 64-e	B75 (19)	F73	E86 (20)	D75-H			
b ⊖							

$\frac{58\times}{57}10\frac{D\,67\times D}{}$, et les Blancs ont l'avan-
; mais si $8\frac{}{F\,64\text{-}d}$, il ne faudrait pas
r $9\frac{D\,54}{F\,42\times}$ et $10\frac{}{D\,54\text{-}D}$, mais $9\frac{D\,58\times}{}$
$0\frac{D\,78\text{-}h}{}$.
$\frac{}{65}7\frac{e\,56\text{-}f}{}$. Si $6\frac{}{B\,63}7\frac{D\,54}{}$, gagnant l'échange.
ingénieuse variante du début du Cavalier
inventée il y a plusieurs années par le ca-
ine W. D. Evans de Milford, auquel je
les coups qui sont donnés dans cet ou-
ge.
ce du Pion du Cavalier a deux principaux
ntages : 1° il permet au premier joueur,
ès avoir roqué, d'avancer $\frac{f\,46}{}$, plutôt qu'il
t pu le faire en jouant autrement; 2° il lui
met de jouer $\frac{C\,31 \text{ ou } C\,22}{}$, deux coups très-
ureux. Cette partie est généralement
mée, d'après le nom de l'inventeur, la partie
capitaine Evans.

Si $4\frac{}{B\,42\text{-}b}5\frac{G\,55\text{-}e\ mal}{D\,66}$, et si $6\frac{d\,44}{F\,44\text{-}d}$, et les Noirs prennent un Pion pour rien. Le meilleur coup est $4\frac{c\,33}{B\,63\ mll.}$.

(18) Si $10\frac{}{\circ\text{-}\circ}11\frac{h\,38}{}$ et $12\frac{c\,54}{}$, gagnant une pièce.

(19) Si $14\frac{}{E\,86}15\frac{C\,46}{}$, gagnant c, et ayant une position supérieure à celle des Noirs.

(20) Si $16\frac{}{C\,63}17\frac{c\,54}{}$ et $18\frac{B\,45}{}$.

(21) Si $7\frac{}{e\,44\text{-}d}8\frac{e\,55}{}$. Si $7\frac{}{G\,45\text{-}e}8\frac{d\,55\text{-}e}{}$, ayant une belle attaque.

(22) Si $8\frac{}{B\,55\text{-}d}9\frac{G\,55\text{-}B}{}$ et $10\frac{D\,32}{}$.

(23) Si $9\frac{}{C\,65}10\frac{F\,65\text{-}C}{}$. Si $9\frac{}{D\,74}10\frac{H\,14}{}$. Si $9\frac{}{D\,75}$ $10\frac{C\,31}{}$, il est évident que tous ces coups sont mauvais pour les Noirs.

Tab. LII. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{G\,36}{B\,63}$

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	1
87 1	c 33	⊶	G57	f 46	d 34	f 56	C57-h	D15	
	F51	G66	⊶	d 64	h68	h 57-G	B82	B74	
								E18	
2							F62×	B51	
						D15	C46-e	G36	
3					C47	e 46-f	h68	✱ (3)	
							f 55-e	E18	
4						B44	B25× (4)	d 55-f	
					e 54-d	d44	C31	D58	
5				d 54	G54-e	e 44-d (5)	G35 (6)	h 68	
6									
								C56	
							C46-G	D58 ⇆	
7						G46-f	e 46-C		
					d 44	C46-e	C57-h	C66-G	
8				e46-f	h68 (10)	h57-G (11)	d 64	g 66-C	
					G76-f	F76 × H	f 55-e	D58×	
9				h68	H76-G	E76-F	B55-f	E65	
					G76-f	F76 × H	D36	d 44	
10				G45-e	H76-G	E76-F	F62× (13)	e 44-d (14)	
		⊶	d 44	c 44-e	C22 (15)	F52	F41	e 54-d	
11	F53	d 64	e 44-d	F62	C47	a 61	d54	D54-e	
						B24	e 55	c 55-d	
12					G66	C47	d 55-e (16)	C36-G	
			d 44	c 44-e	e 55	c 54	C57	e 66-f	
13		G66	e 44-d (20)	F62	G87 (21)	B51	f 66	G66-e (22)	
14									
								c 64	
15							G75	c 64-c	
							c 64	e 64-c	
16						B75	c 44-c (23)	B63	
					e 55	D25	B33-G	G57	
17				F42	G45	G33	F33-B	B44-c (24)	
18									
								F11-A	
19		D32	d44	D41	D43-B	G55-e	d 55-G	⊶	
	F75	G68	B51 (31)	B43-F	G47	G55-G	⊶	d 64	

(1) Si 19 $\frac{}{D\,22}$ $\frac{\text{m. en 6}}{}$. Si 19 $\frac{}{d\,54}$ 20 $\frac{H\,66\text{-}G}{}$.

(2) Si 20 $\frac{}{B\,66\text{-}C}$ $\frac{\text{m. en 5}}{}$. Si 20 $\frac{}{E\,85}$ $\frac{\text{m. en 4}}{}$.

(3) Les Noirs ont un Pion de plus.

(4) Si 11 $\frac{}{B\,23}$ 12 $\frac{D\,48}{}$, gagnant la partie.

(5) Si 10 $\frac{}{e\,46\text{-}f}$ 11 $\frac{D\,58 \text{ ou } G\,78\text{-}h}{}$.

(6) Si 11 $\frac{}{B\,75}$ 12 $\frac{F\,54\text{-}G}{}$. Si 11 $\frac{}{G\,75}$ 12 $\frac{D\,58 \text{ ou } H\,15}{}$.

(7) Si 13 $\frac{}{C\,67}$ 14 $\frac{F\,76 \times f}{}$.

(8) Si 15 $\frac{}{G\,23}$ 16 $\frac{G\,78\text{-}h}{}$, gagnant facilement.

(9) Si 17 $\frac{}{E\,87}$ 18 $\frac{G\,55\times}{}$, gagnant facilem

(10) Si au lieu de ce coup, 9 $\frac{}{d\,64}$ 10 $\frac{C\,46\text{-}e}{}$,
belle position d'attaque.

(11) Le meilleur coup est 10 $\frac{}{d\,64}$.

(12) 14 $\frac{H\,46}{}$, gagnant facilement.

(13) Si 11 $\frac{}{d\,54 \text{ ou } G\,65}$ 12 $\frac{f\,55\text{-}e}{}$, et les Blan

(14) Si 1 $\frac{D\,46\text{-}G}{}$.

(15) Si ce coup, 9 $\frac{e\,64}{B\,76}$, et les

(16) Si 16 $\frac{}{h\,86}$ 17 $\frac{c\,54}{B\,42}$, les Noirs perdent

Evans. 3 $\frac{\text{F 43}}{\text{F 53}}$ 4 $\frac{\text{b 42}}{\text{F 42-b}}$

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
H38	D88×	D77-g	H68	E16	C66≍G	C75 ⊖	
E86	E75	H86	D62×	E84 (1)	E73 (2)		
D48	C55-F	D32 ✳					
F35	G78						
H D							
f H36	F32	G76×	D61-F ✳				
B75 (8)	C67	C ou D76-G (9)					
4							
B33-e ✳							
B62-F	A14-C	c 54	c 63-B	c 72-b	H15×	A74	C31 (17)
c 62-B	f 66 (16)	c 52	c 52	c 41-F	A82	E76	E67
D							
C66-G	D25	G55 ⊖					
D66-C (24)	D84						
D43-B	G48	C66-G	D34	B33 ⊖			
H68 (25)	D85	g66-C	H87				
G54	G57-f ⊖						
f 57-C							
H15	C57	C66-G	D54 ⊖				
D84	G66	g66-C					
C31×	e 64-d ⊖						
d64							
e 64-d	C64≍c	C31	D36 (30)				
c 64-e	B75	F33 (29)					

ent ailleurs 18 $\frac{\text{d64 ou C31}\times}{}$, ayant l'a-
vantage.
, gagnant facilement.
22 $\frac{\text{e66-G}}{\text{d54}}$ et 13 $\frac{\text{H15}\times}{}$, gagnant faci-
ment.
y a pas beaucoup de différence entre les deux
ux ; les Blancs ont la meilleure position,
is ils ont un Pion de moins.
$\frac{\text{d55-e}}{\text{F62}}$ 8 $\frac{\text{D 54}}{\text{G45-e}}$ 9 .
9 $\frac{\text{H 15}}{\text{G45}}$ 10 . Si 9 $\frac{\text{F76}\times\text{f}}{\text{G47}}$ 10 . Si 9 $\frac{}{\text{G 58}}$
0 $\frac{\text{G 57}}{}$. Si 9 $\frac{}{\text{d54}}$ 10 $\frac{\text{e66-G}}{}$ 11 $\frac{\text{H15}\times}{}$.
2 $\frac{}{\text{g66-e}}$ 13 $\frac{\text{G 55}}{}$, et gagnent.

(23) Si 13 $\frac{}{\text{c64-e}}$, les Noirs perdent D au moins.

(24) Si 15 $\frac{}{\text{g66-C}}$ 16 $\frac{\text{G 48}}{}$. (25) Si 15 $\frac{\text{c64-c}}{}$ 16 $\frac{\text{B33}}{}$.

(26) Si 11 $\frac{}{\text{B63}}$ 12 $\frac{\text{D 54}}{}$.

(27) Si 12 $\frac{}{\text{o-o}}$ 13 $\frac{\text{D 34 ou D 58}}{}$, gagnant facilement.

(28) Si 14 $\frac{}{\text{G 75}}$ 15 $\frac{\text{D 36}}{}$, gagnant facilement.

(29) Si 17 $\frac{}{\text{F 44-e}}$ 18 $\frac{\text{H 14}}{}$. Si 17 $\frac{}{\text{C56}}$ 18 $\frac{\text{H 15}}{}$, et gagnent.

(30) Si 18 $\frac{}{\text{F 44-e}}$ 19 $\frac{\text{H 14}}{}$, et gagnent. Si 18 $\frac{}{\text{g 67}}$ m. en 7.

(31) Si 7 $\frac{}{\text{d64 ou o-o}}$ 8 $\frac{\text{C68-G}}{}$.

Tab. LIII. **Début 88. Partie du Cavalier, 5e défense, 4e**

$1\,\frac{e\,45}{e\,55}\;2\,\frac{G\,36}{B\,63}$

	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
88 1	c 33	d 34	F52×	F41	b 42	b 53-F (1)		
	d 64	B51	c 63	b 52	b 41-F			
			F65-C	D32	G57	f 46	G36	d 44
2		C65	f 65-F	D83	B84 (2)	h68	e 46-f	F62
			D32	F76≥f	D41	D51-B	g 36-C	d 44 (3)
3		C47	B51	E86	E76-F	C36-G	D48 (4)	e 44-d
				F76≥f	F87-G	g 36-C (7)		
4			C36-G	E86	H87-F			
				D72-b	D61	D41	g 36-C	b 42
5			D74	A82	A62 (8)	C36-G	D38	D36-g
		d 44	c 44-e	c 54	G55-B	∞	B33	—
6		e 44-d	F62 (9)	B55	d 55-G	G66		—
				F52	F63-B	c 54	∞*	
7				C74 (10)	C63-F	C74		
				B33	C57	C66-G	∞	b 33-F
8			F42× (11)	G66	h68	D66-C	F33-B (12)	C47
				E16	D41	g 36-C	c 54 (13)	D42-F
9				C47 (14)	C36-G (15)	D74	B55	D38×
							F52	c 54
10							a 61	a 52-F
								F63-B
11							∞	D63-F
					D41	B31 (18)	F52	c 54
12				D74	F51	F62 (19)	a 61	a 52-F
					D41	c 54	D42-F	D33
13				F51	C74	B44	B23	B11-A
							D42-F	D33
14						B55	B43-F	C5[illegible]

(1) Les Blancs gagneront un Pion.

(2) Si $8\frac{}{E75}9\frac{G\,65\text{-}f}{}$.

(3) La position des Blancs est supérieure à celle des Noirs, à cause de $5\frac{}{C65}$.

(4) Si $10\frac{}{D66}11\frac{E25}{}$ et $12\frac{C35}{}$.

(5) $11\frac{D73\times c\ mal}{}$, parce que la Dame serait trop éloignée pour défendre son Roi.

(6) Les Blancs doivent maintenant sortir B et C, et ils auront l'avantage.

(7) Les Blancs ont un Pion de plus et la meilleure position, à cause de $5\frac{}{C47}$, au lieu de ce coup, il fallait jouer $5\frac{}{F62}$.

(8) Si $8\frac{}{G75}9\frac{G\,67}{}$.

(9) Il est difficile de maintenir les dou[illegible] dans leur position actuelle; si [illegible] forçant les Blancs d'avancer un [illegible] centre dans quelques coups.

(10) Si $7\frac{}{d54}8\frac{e54\text{-}d}{}$ et $9\frac{B[illegible]}{}$ ou [illegible]

(11) Dans ma seconde série de leçons, p[illegible] que $6\frac{}{F42\times}$ était mauvais et [illegible] l'[illegible] e aux Blancs; j'ai à pré[illegible] cet égard. Le coup qu[illegible]

ière, 2e catégorie. Partie ordinaire.

3 F 43 / F 53 4 — — — / — — —

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
(6)							
E24 ✳							
D51 ✳							
C33-D	C11-B	C77-g ✳					
G66	G45-e						

Blancs, afin qu'ils eussent cet avantage, ait ni $7\frac{B33 \text{ ni } C24}{}$, mais plutôt $7\frac{E16}{}$, me- ant $8\frac{c54}{}$, alors si au 8e coup les Noirs ent B, $9\frac{D41\times}{}$, gagnant F. Ce coup 6 -, cependant, ne me paraît pas désavanta- e pour les Blancs, et, comme il embarrasse peu les Noirs, je le donne ici avec plusieurs rens de défense.

$\frac{}{C42}11\frac{B54}{}$, ayant une belle attaque.

rtie est un peu en faveur des Blancs, à se des Pions du centre.

(14) Si $7\frac{}{a61 \text{ ou } C74}8\frac{D32}{}$, gagnant un Pion au moins.

(15) Si $8\frac{}{D74}9\frac{F52}{}$.

(16) Ce coup est mauvais.

(17) Si $13\frac{F52\times}{c63}$. Si $13\frac{H16}{D45\text{-}e}$, et les Noirs gagnent F.

(18) $9\frac{c54\ mal}{B55}$.

(19) Si $9\frac{}{a61}10\frac{c54}{}$.

(20) Si $12\frac{}{B51}13\frac{b42}{}$. Si $12\frac{}{B75}13\frac{C35}{}$, ayant l'avantage.

(21) Si $12\frac{}{B32\text{-}b}13\frac{D77\text{-}g}{}$.

(22) Comme les Noirs ne peuvent rien gagner par l'Échec à la découverte, les Blancs ont l'avantage.

Tab. LIV. Déb

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{G\,56}{B\,65}$

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13
88 1	d34	C57	F87-G	F54	F65 × B	G24	(—)	D25	d4
	d64	f 66	f 57-C	f 47	b 63-F	H86	D48	H66	e4
2		G57	(—)	F87-G	D58 × (2)	D78-h	G78-D		
		B84	f 66	H87-F	g 67	D78-D	E76 (3)		
3	d 44	(—)	B33-e	B54	b 42	C22	B66-G	G57	C6
	e 44-d	e 33-c (4)	d64 (5)	D84	F62 (6)	G66 (7)	g66-B	C65	f6
4						B42-F	D32	C22	C5
					F42-b	B42-B	B63	B55	d5
5									F7
								G66	E7
6									D8
7									
8									
9									
10					b42	B42-B	G57	C22	C
				D74	B42-b	F42-B	G68	f 66	g6
11									B
								E86	F
12									
13									F
14						C22	D52	B66 × f	F
					F62	f 66	G75	g 66-B	I
15						C22	B52-F	G57	I
					F42-b	E86 (15)	B42-B	G68	f

(1) Les Noirs gagnent facilement; il fallait jouer $7\frac{C\,48}{\quad}$, au lieu de $7\frac{F\,87\text{-}G}{\quad}$.

(2) Si $9\frac{G\,78\text{-}h}{g\,67}$, et les Noirs gagnent G.

(3) $12\frac{\quad}{H\,88}$, et les Noirs gagnent G.

(4) Au lieu de ce coup, les Noirs peuvent jouer $6\frac{\quad}{B\,55}$, (V. tab 55).

(5) Si $7\frac{\quad}{G\,66}8\frac{e\,55}{\quad}$.

(6) Si $9\frac{\quad}{B\,42\text{-}b}$, il est évident que les N une pièce.

(7) Si $10\frac{\quad}{f\,66}11\frac{G\,57}{G\,68}12\frac{D\,58\times}{\quad}$, gagnait l

(8) Si $14\frac{\quad}{d\,55\text{-}e}15\frac{C\,31\times}{\quad}$.

ordinaire.

3 $\frac{\text{F 43}}{\text{F 53}}$ 4 $\frac{\text{c 33}}{\text{D 75}}$

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
D15	e64≍d						
H68	C65 (1)						
*							
≤f C31×	*m* 3						
E66							
G57	C31×	e65 *m*.					
8) h68	E74						
C31×	A14	G55-d	F67	A84×	D65-C⊖		
e B75	C74	D83	C65	D84-A			
G55-B	F67	D72-b	G63	D63-C⊖			
e D75	C65	C54	C63-G				
		D31×	G76	G57	D34⊖		
	D65	c53	H87	D47			
e64-d	H15	F87-G	G55	H55-B	D36×	D54×	D64≍c⊖
c64-e	C74 (9)	H87-F	B55-G (10)	H88	E87	E86	
× G65×	D68-G	D58×	G73-c	D76×	D66≍g	D88≍H⊖	
E75	E85	E75	D73-G	E84	D75		
≤g D22×	G65×	G46×	G58×	D66≍f	D77×	D76≍G	D66×(12)
C f66	E67	E77 (11)	E86	G76	E75	E84	
	D66	D68-G	D58	H11-F	D68×	D77	e55 (Voir
E87	F33	F77	F11-A	E86 (13)	E75	D85 (14)	D86 suite.)
G65×	D37	G53-F	F87-H *				
E85	H87	d53-G	G87-F	23.	24.	25.	26.
g *			Suite de V: 12.	D66×	G76-f	e65×	D36×⊖
				E74	H87	E63	
× D24 (16)	G73-c	D42-b *					
D75	D73-G						

16 $\frac{}{\text{G 75}}$ 17 $\frac{\text{D 33}}{}$.

18 $\frac{}{\text{c 55-G}}$ 19 $\frac{\text{C 31}\times}{}$ 20 $\frac{\text{H 55}\times\text{c}}{}$. Si 18 $\frac{}{\text{C 85}}$ 9 $\frac{\text{D 36}\times}{}$, gagnant D.

17 $\frac{}{\text{E 57}}$ $\frac{\text{m. en 8}}{}$.

suite les Blancs prennent H. La principale erreur des Noirs était 6 $\frac{}{\text{e 33-c}}$, au lieu de 6 $\frac{}{\text{e 34}}$.

(13) Si 19 $\frac{}{\text{h 68}}$ 20 $\frac{\text{G 76-f}}{}$. Si 19 $\frac{}{\text{D 75}}$ 20 $\frac{\text{D 68}}{}$.

(14) Si 21 $\frac{}{\text{H 86}}$ 22 $\frac{\text{G 78-h}}{}$, gagnant H.

(15) Si 10 $\frac{}{\text{f 66}}$ 11 $\frac{\text{B 42-F}}{}$ 12 $\frac{\text{F 87-G}}{}$, afin de jouer après $\frac{\text{D 32}}{}$.

(16) Si les Noirs défendent B, ou bien s'ils le retirent $\frac{\text{C 66-f}}{}$.

Tab. LV. **Déb**

$1\ \frac{e\ 45}{e\ 55}\ 2\ \frac{G\ 36}{B\ 65}$

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
88 1	d 44 / e 44-d	[illegible] / B55	G55-B / D55-G	F 42 / F62	f 46 / e 55≤c	E18 / D75	B55-e / c 65	e 55 / D42-b (1)	B / F
2					D64	E18 / e 55-c	D52 / G68	B55-e (2)	
3				c 44-e / D44-c	D52 / D66	B55 / c 65	e 55 / D75	B45 / d 54	e / D
4									
5									F
6									
7				f 46 / e 55≤c	E18 / e 22-b	f 55-D / e 11-A+D	D54 / F75	D76≥f / E84	B
8					D44	D52 / G68 (3)	B55-e / c 63	f 56 (4) / D66 (5)	e / B
9							G47	F76≥f / E86	h / G
10									
11							∞	h 38 / d 64 (6)	f / B
12	F62	d 55-e / B55-d (14)	G55-B / D55-G	∞ / d 64	E18 / G75	D25 (15) / d 54	e 54-d / D25-D	F25-D / G54-e	

(1) Si $12\frac{}{F73}13\frac{B45}{}$, ayant une belle position. Si $12\frac{}{G68}13\frac{f56}{}$.

(2) Si $13\frac{}{d54}14\frac{e64\text{-}d}{D43\text{-}F}15\frac{e74\times}{}$, et les Blancs gagnent facilement.

(3) Si $14\frac{}{G75}15\frac{a31}{}$, afin de jouer $16\frac{B64\times}{}$.

(4) Si $17\frac{}{E86}18\frac{H15}{}$. Si $17\frac{}{E84}18\frac{A14}{}$

(5) Si $15\frac{}{D42 \text{ ou } D53}$, les Noirs perdent

(6) Il ne fallait pas jouer $9\frac{}{e22\text{-}b}$, mais

(7) Si $10\frac{}{D66}11\frac{e55}{D67}12\frac{f56}{}$ et $13\frac{B33\text{-}e}{}$.

(8) Si $12\frac{C24}{D24\text{-}C}$, les Blancs gagnent D.

ordinaire.

$$3\,\frac{F\,43}{F\,53}\;4\,\frac{c\,33}{D\,75}$$

	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
	C31	B64×	e64-F (4)					
5)	D31-C	F64-B						
≤f	C57	F87-G	C75×	D87≥H *m.*				
	C74 (5)	H87-F	E85					
		A15	A85×	C75 *m.*				
	G66	D56	G85-A					
	F87-G	B64≥F	D76×	A14 ⊖				
	f 57-C	D64-B	E84					
	B64≥F	H15×	A14	D42×	D53≥c	*m* u 2		
	D64-B	E86	D73	c 53	D53-d			
G	H15 ⊖							
C								
	F58	F36	B41	F45-G	B53-F	f 56 ⊖		
(11)	g 67	c 63	G45-e	D45-F	d 53-B			
	F58	F25 ✳						
	g 67							
	C68-G	B73-c	B54 ✳ (13)					
	D68-C	A82						

$\frac{}{d54}$ $13\frac{F54\text{-}d}{}$, ayant une belle attaque. Si

$\frac{}{G47}$ $13\frac{F76\times f}{}$ $14\frac{h38}{}$.

$\frac{}{D48}$ $14\frac{C68\text{-}G}{}$ $15\frac{F76\times f}{}$.

$\frac{}{G45\text{-}e}$ $15\frac{B52}{}$.

$\frac{}{E88}$, afin de laisser une case libre pour G,

$13\frac{f56}{G87}$ $14\frac{B52 \text{ ou } B54}{}$, ayant une belle attaque.

(13) Ce tableau et le précédent montrent que $4\frac{}{D75}$, n'empêche pas $5\frac{d44}{}$; les Noirs auraient dû jouer $6\frac{}{e34}$.

(14) $6\frac{}{F26\times f}$, afin de jouer $7\frac{}{D53}$, serait mauvais.

(15) Si $10\frac{f46}{D45\text{-}e}$.

Tab. LVI. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{G\ 56}{B\ 65}$ 3 $\frac{F\ 43}{F\ 55}$ 4 $\frac{c\ 33}{D\ 75}$

	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16
88 1	B53	B54	D56-C	D54	C46	B62-F ⊖			
	C47	C56-G	B44-c	D55	D58				
2				B62-F	D57	C46	A14	a31	C
			D74	c62-B	f66	A84	g67	E86	D
							F52	D34 (3)	C
3						(⟷)	E82	D47	G
						C46	c54	e55	C
4					g67	A84	B75 (4)	d55-e	f
							D33	A13	F
5						(⟷)	D75 (5)	E82	E
			B62-F	h58	G57	f46	f56	F54	f
6		D84	a62-B	C74	G68	(⟷)	B51 (10)	c63	e
7									
		B54	C57	e55	e55-d	c66-G	c77-g	D25×	I
8	G66	D84 (12)	C47	d55-e	h68	h57-C	H87	C65 (13)	
						D56-C	c66-G (14)	c77-g	I
9					C56-G	h68	h57-C	H87	I
							D54	c66-G	
10						B44	B65	B57-C	
	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	
				C57	C48	G57-g	D58×	C57-f	
11			F62	f66	g57 (16)	f57-G	E74	D86	
12								D77	
		(⟷)	d44	C57	C75-G (19)				
13	D66	G75 (18)	e44-d	D64					
				C57	D52	d55-e	B24 ✳		
14			F62	D64 (20)	(⟷)	B55-d			
		G57	e54-d	d44 (21)	G76-f	D25	E25-D	F45×G	
15	G75	d54	G54-e	e44-d (22)	D75× (23)	D25×D	E76-G (24)	E85	
			D58	G76-f	F76× H	⟷ ✳ (25)			
16		(⟷)	h68	H76-G (25)	E78				

(1) Ce coup fut considéré autrefois comme le meilleur qu'on pût jouer, parce qu'il empêchait $5\frac{d\ 11}{\ }$. Je suis loin de supposer que le coup est mauvais, mais il n'empêche certainement pas $5\frac{d\ 11}{\ }$.

(2) Si $32\frac{\ }{E\ 78}\frac{m.\ en\ 4}{\ }$.

(3) Si $15\frac{d\ 54\ mat}{B\ 44}$.

(4) Si $14\frac{\ }{B\ 51}15\frac{F\ 34}{\ }$.

(5) Si $17\frac{\ }{B\ 56}18\frac{D\ 36}{\ }$.

(6) Si $22\frac{\ }{a\ 51}\frac{m.\ en\ 3}{\ }$.

(7) Si $25\frac{\ }{D\ 86}26\frac{C\ 68}{\ }$.

(8) Si $27\frac{\ }{D\ 86\ ou\ D\ 67}28\frac{A\ 44-A}{\ }$.

(9) Si $14\frac{\ }{E\ 82}15\frac{c\ 54}{\ }$.

(10) Si $14\frac{\ }{D\ 66}15\frac{G\ 36}{\ }$.

(11) Si $17\frac{\ }{g\ 67}$, les Blancs gagnent D, ou donnent le *mat*.

(12) Si $9\frac{\ }{G\ 54-B'}$, les Noirs perdent une pièce.

(13) Si $15\frac{\ }{E\ 74}16\frac{B\ 62\times F}{\ }$.

(14) Les Blancs peuvent jouer $14\frac{B\ 62}{G\ 66-}$ et les Blancs gagnent.

(15) Les variantes précédentes ont été volume de 63 pages, imprimé intitulé : *Analyse du gambit* Match de deux parties entre M rabad, contenant des remarqu Kassim, qui dirigeait les parti par J. Cochrane, Esqr., du s Madras. Cet ouvrage est très-g grandement profité, et particuli nouvelle attaque de ce gambit.

(16) Si $8\frac{\ }{C\ 65}9\frac{F\ 65-C}{\ }$ et $10\frac{d\ 54}{\ }$, gagn Le meilleur coup est peut-être suite $16\frac{\ }{G\ 76}$.

rdinaire. 5 $\frac{\circ\circ}{d\,64}$ 6 $\frac{d\,44}{e\,44\text{-}d}$ 7 $\frac{c\,44\text{-}e}{F\,62}$ 8 $\frac{---}{---}$

18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
c 54	b 42	C22	h 38	D34	g 47	g 57	g 66 ≍ f
B75	H86	B87	A85	a 61	G76	h 58	E78 (Voir suite.)
a 41	a 51	c 54	D32	C15	C42-B	D42-c	H13
h 58	c 51-a	B42	b 62	G83	c 42-C	D76	g 57 (Voir suite.)
C 46	C57-g	C46	H15 ×	D47	D58 ×	A14	F76 (Voir suite.)
g 57	D64-c	D86	G75	A44 (5)	E84	D85	D74 (6)
c 54	c 63-b	H14	D66-f	D64-d ⊖			
f 66	D73	G75	H86				
G78-h	C68-G	D76 ≍ f	*m* u 8				
0) E78-G	H88	E68-C					
f 77-g	G78-h	C68-G	C86 ≍ H	D67 ×	H66 ≍ f ⊖		
E77-f	E78-G	f 66	E87	E86-C			
D65 ≍ f	H15	A14	D66	D88 ×	H75 ≍ B	A15 × ⊖	
B75	H77-e	D83	H76	H86	E75-H		
⊖							

D78-h B62-F ⊖ (14)

E74

14.	15.	16.	17.
H14 ×	F85 ×	C35 ×	b 32 *m* (17)
E63	E53	E43	
d 54 *m*.			

5	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	33.
	A15	e 55	f 56	e 65	H56-G	D56 ≍ g	D57 ×	C66 ≍ B ⊖
2	G68	D83	G56-f	B66-g	g 56-H	E77	E88 (1)	
			D37	f 56	H56-G	F34 ⊖		
		D56	D83	G56-f	D56-H			
.3	H43	A13 ⊖						

H78

. 4 F65 D52 D43 H14 ≍ A *m* u 3

D85 H86 (7) A14-A

partie vient du *Traité d'Échecs* de Greco, ouvrage qui n'est pas dûment apprécié par les joueurs d'Échecs d'aujourd'hui, quoiqu'il soit un des plus ingénieux.

$\frac{}{14}6\frac{d\,34}{}$, comme dans tab. 54.

$\frac{}{75\text{-}C}9\frac{e\,55}{}$ (les Noirs ne peuvent pas prendre sans perdre une pièce), et $10\frac{c\,44\text{-}e}{}$. Si $8\frac{}{B\,75\text{-}C}$ $\frac{}{75\text{-}C}9\frac{c\,44\text{-}e}{}$, ayant l'avantage, à cause des cas du centre.

$\frac{}{67}8\frac{C\,75\text{-}G}{B\,75\text{-}C}9\frac{G\,55\text{-}e}{}$, mais si $8\frac{}{E\,75\text{-}C}9\frac{d\,54}{}$, $10\frac{G\,55\text{-}e}{}$, ayant une forte attaque.

$\frac{}{f}$ et $8\frac{D\,36}{}$ serait mauvais (V. tab. 61), parce que, ayant déjà avancé *c*, les Blancs ne pourraient pas jouer $\frac{B\,33}{}$. Cependant $7\frac{G\,76\text{-}f}{}$ est recommandé par M. Jaenisch. Les Blancs auront meilleur jeu, s'ils jouent $7\frac{d\,34}{}$, ou bien si $5\frac{\circ\circ}{}$ au lieu de $5\frac{G\,57}{}$.

(22) Si $7\frac{}{F\,75}8\frac{d\,55\text{-}e}{}$.

(23) Si $8\frac{}{E\,76\text{-}G}9\frac{D\,36\times}{}$, regagnant facilement la pièce.

(24) Les Noirs devraient jouer $10\frac{}{B\,62}$; alors si $11\frac{F\,32}{H\,86}$, et les Noirs auront meilleur jeu.

(25) Si les Noirs jouent la Dame, les Blancs font *mat* en 3 coups.

(26) L'erreur des Noirs était $4\frac{}{G\,75}$, au lieu de $4\frac{}{d\,64}$, $\frac{}{D\,75 \text{ ou } G\,66}$

Tab. LVI. 1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{G\ 36}{B\ 63}$ 3 $\frac{F\ 43}{F\ 55}$ 4 $\frac{c\ 33}{D\ 75}$ (1) **Déb**

	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
88 1	B33	B54	D36-C	D34	C46	B62-F ⌓			
	C47	C36-G	B44-c	D55	D58				
2				B62-F	D37	C46	A14	a31	C1
			D74	c62-B	f66	A84	g67	E86	E7
							F52	D34 (3)	C3
3						o-o-o	E82	D47	G7
						C46	c54	e55	C5
4					g67	A84	B75 (4)	d55-e	f6
							D33	A13	F3
5						o-o-o	D73 (9)	E82	D7
			B62-F	h38	G57	f46	f56	F54	f6
6		D84	a62-B	C74	G68	o-o	B51 (10)	c63	c5
7									
		B54	C57	e55	c55-d	c66-G	c77-g	D25×	B
8	G66	D84 (12)	C47	d55-e	h68	h57-C	H87	C65 (13)	a
						D36-C	c66-G (14)	c77-g	B
9					C36-G	h68	h57-C	H87	E7
							D34	c66-G	c7
10						B44	B65	B57-C	B
	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12
				C57	C48	G57-g	D58×	C57-f	F7
11			F62	f66	g57 (16)	f57-G	E74	D86	B
									F
12								D77	E
		o-o	d44	C57	C75-G (19)				
13	D66	G75 (18)	e44-d	D64					
				C57	D32	d55-e	B24 ✱		
14			F62	D64 (20)	o-o	B55-d			
		G57	e54-d	d44 (21)	G76-f	D25	E25-D	F45×G	F
15	G75	d54	G54-e	e44-d (22)	D75× (23)	D25×D	E76-G (24)	E85	b
			D58	G76-f	F76×H	o-o ✱ (26)			
16		o-o	h68	H76-G (25)	E78				

(1) Ce coup fut considéré autrefois comme le meilleur qu'on pût jouer, parce qu'il empêchait $5\frac{d\ 44}{}$. Je suis loin de supposer que le coup est mauvais, mais il n'empêche certainement pas $5\frac{d\ 44}{}$.

(2) Si $32\frac{m.\ en\ 4}{E78}$.

(3) $15\frac{d\ 54\ mal}{B44^b}$.

(4) Si $14\frac{}{B51}15\frac{F34}{}$.

(5) Si $17\frac{}{B56}18\frac{D36}{}$.

(6) Si $22\frac{m\ en\ 3}{a51}$.

(7) Si $25\frac{}{D86}26\frac{C68}{}$.

(8) Si $27\frac{}{D86\ ou\ D67}28\frac{A44\text{-}A}{}$.

(9) Si $14\frac{}{E82}15\frac{c54}{}$.

(10) Si $14\frac{}{D66}15\frac{G36}{}$.

(11) Si $17\frac{}{g67}$, les Blancs gagnent D, ou donnent le *mat*.

(12) Si $9\frac{}{G54\text{-}B}$, les Noirs perdent une pièce.

(13) Si $15\frac{}{E74}16\frac{B62\times F}{}$.

(14) Les Blancs peuvent jouer $14\frac{B65\times G}{G66\text{-}B}$ et les Blancs gagnent.

(15) Les variantes précédentes ont été pri volume de 63 pages, imprimé à Ma intitulé : *Analyse du gambit Ma* Match de deux parties entre Madra rabad, contenant des remarques p Kassim, qui dirigeait les parties de par J. Cochrane, Esqr., du servi Madras. Cet ouvrage est très-prési grandement profité, et particulièrem nouvelle attaque de ce gambit.

(16) Si $8\frac{}{C65}9\frac{F65\text{-}C}{}$ et $10\frac{d54}{}$, gagnant Le coup est peut-être $8\frac{}{G}$ $10\frac{}{G}$ j

ordinaire. 5 $\frac{\circ\circ}{d\,64}$ 6 $\frac{d\ 44}{e\ 44\text{-}d}$ 7 $\frac{c\ 44\text{-}e}{F\ 62}$ 8 $\frac{---}{---}$

18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
c 54	b 42	C22	h 38	D34	g47	g57	g66≍f
B75	H86	B87	A85	a 61	G76	h58	E78 (Voir suite.)
a 41	a 51	c 54	D32	C15	C42-B	D42-c	H13
h58	c 51-a	B42	b 62	G83	c 42-C	D76	g 57 (Voir suite.)
C46	C57-g	C46	H15≍	D47	D58≍	A14	F76 (Voir suite.)
g57	D64-c	D86	G75	A44 (5)	E84	D85	D74 (6)
c 54	c 63-b	H14	D66-f	D64-d ⊖			
f 66	D73	G75	H86				
G78-h	C68-G	D76≍f	*m* u 8				
(10) E78-G	H88	E68-C					
f 77-g	G78-h	C68-G	C86≍H	D67≍	H66≍f⊖		
E77-f	E78-G	f 66	E87	E86-C			
D65≍f	H15	A14	D66	D88≍	H75≍B	A15≍⊖	
B75	H77-e	D83	H76	H86	E75-H		
<⊖							
D78-h	B62-F⊖ (14)						
E74							

14.	15.	16.	17.
H14≍	F85≍	C35≍	b 32 *m* (17)
E63	E53	E43	
d 54 *m*.			

26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	33.
A15	e 55	f 56	e 65	H56-G	D56≍g	D57≍	C66≍B⊖
G68	D83	G56-f	B66-g	g 56-H	E77	E88 (1)	
		D37	f 56	H56-G	F34⊖		
	D56	D83	G56-f	D56-H			
H43	A13⊖						
H78							
F65	D52	D43	H14≍A	*m* u 3			
D85	H86 (7)	A14-A					

e partie vient du *Traité d'Échecs* de Greco, ouvrage qui n'est pas dûment apprécié par les joueurs d'Échecs d'aujourd'hui, quoiil soit un des plus ingénieux.

$\frac{}{d64}{}^{6\frac{d\,34}{}}$, comme dans tab. 54.

$\frac{}{E75\text{-}C}{}^{9\frac{e\,55}{}}$ (les Noirs ne peuvent pas prendre ns perdre une pièce), et $10\frac{c\,44\text{-}e}{}$. Si $8\frac{}{B\,75\text{-}C}$ $\frac{}{D\,75\text{-}C}{}^{9\frac{c\,44\text{-}e}{}}$, ayant l'avantage, à cause des ens du centre.

$\frac{}{D\,67}{}^{8\frac{C\,75\text{-}G}{B\,75\text{-}C}}{}^{9\frac{G\,55\text{-}e}{}}$, mais si $8\frac{}{E\,75\text{-}C}{}^{9\frac{d\,54}{}}$, uis $10\frac{G\,55\text{-}e}{}$, ayant un

$\frac{}{76\text{-}f}$ et $8\frac{D\,36}{}$ serait n (V. 61), arce que, ayant déjà av s ne pourraient pas jouer $\frac{B\,33}{}$. Cependant $7\frac{G\,76\text{-}f}{}$ est recommandé par M. Jaenisch. Les Blancs auront meilleur jeu, s'ils jouent $7\frac{d\,34}{}$, ou bien si $5\frac{\circ\circ}{}$ au lieu de $5\frac{G\,57}{}$.

(22) Si $7\frac{}{F\,75}{}^{8\frac{d\,55\text{-}e}{}}$.

(23) Si $8\frac{}{E\,76\text{-}G}{}^{9\frac{D\,36\text{≍}}{}}$, regagnant facilement la pièce.

(24) Les Noirs devraient jouer $10\frac{}{B\,62}$; alors si $11\frac{F\,32}{H\,86}$, et les Noirs auront meilleur jeu.

(25) Si les Noirs jouent la Dame, les Blancs font *mat* en 3 coups.

(26) L'erreur des Noirs était $4\frac{}{G\,75}$, au lieu de $4\frac{}{d\,64}$, $\frac{}{D\,75}$ ou G 66.

Tab. LVII. 1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{G\,36}{B\,63}$ Défa

	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
88 1	d34 (1)	e54-d	D52	D72-b	F65-C	*			
	d54 (2)	G54-e	C65 (3)	G75	f65-F				
		F76×f	C57	d44	G44-e	D36⊖			
2	G47	E86 (4)	B75 (5)	e44-d	G26-f				
				E25	D52	F58	*		
3			F26×f	B75	F53				
				D32	F58	G55-e	H16	d44 ⊐	
4			G26-f	B75	g67	d54	d43-F		
		⊶	G57	e54-d	D58	D76×f	F54-G	F43	D5
5	⊶	H85 (6)	d54	G54-e	h68 (7)	E88	B75	C56	
	d44	e55 (8)	F52	F63×B	c44-e	C24	B24-F (11)		
6	e44-d (9)	d54 (10)	G45	b63-F	F42×	F24×C			
			⊶	c44-e	a51	b42	F54 (13)		
7		D75	G45 (12)	F42	F51	F62			
				c44-e	G44-B	C46	C28-G	D25*	
8			G47	B44-c (14)	D48	G28-h	F44-G		
			F54	E26-G	E15	C22-e (16)			
9		G45	G26-f (15)	e33×c	e22-b				
					E57	C22-e	h38	E28	g47
10					e22-b	B75	B56×	F26	F57
11									
							F45	e64-d	E36
12							d54	F64×e	F55
			F76×f (20)	G57×	D47-G	D45	⊶*		
13		G47	E76-F	E85	B55-e	D75			
		d55-e	D54	E25 (21)					
14	F62	G45-e	F26×f						
			F76×f	C57	E25	D52	F58*		
15		G57	E86	F26×f	B75	F62			
					D52	F58	H16	G44	c46
16				G26-f	B75	g67	g58-F	F44-G	
			F76×f	G57× (22)					
17		G58	E76-F						

(1) Les Blancs ont deux manières de jouer: 5 $\frac{d34 \text{ ou } d44}{}$; il est difficile à dire laquelle des deux soit la meilleure. Nous commencerons par examiner la première.

(2) Si 5 $\frac{}{d\,64}$ 6 $\frac{C\,57}{}$ ou $\frac{⊶}{}$. Si 5 $\frac{}{h\,68}$ 6 $\frac{b\,42}{}$ 7 $\frac{b\,52}{}$ et 8 $\frac{G\,55\text{-}e}{}$.

(3) Si 7 $\frac{}{B\,75}$ 8 $\frac{D\,52\times}{}$, gagnant F.

(4) Si 6 $\frac{}{E\,76\text{-}F}$ 7 $\frac{G\,57\times}{}$ et 8 $\frac{D\,47\text{-}G}{}$.

(5) Si 7 $\frac{}{G\,66}$ 8 $\frac{F\,43}{}$. (6) Le meilleur coup est 6 $\frac{}{d\,64}$.

(7) Si 9 $\frac{}{G\,66}$ $\frac{m.\ en\ 3}{}$.

(8) Si 5 $\frac{}{F\,75}$ 6 $\frac{d\,55\text{-}e}{}$, afin de jouer 7 $\frac{D\,54}{}$. Si 5 $\frac{}{F\,64}$ 6 $\frac{d\,55\text{-}e}{}$, et la position sera la même q tab. 66, var. 5-7

(9) 6 $\frac{c\,44\text{-}e\ mal.}{F\,42\times}$ 7 $\frac{}{d\,54}$, afin de séparer les d centre; 6 $\frac{e\,55}{}$ vaut mieux.

(10) Si 6 $\frac{}{G\,58}$ 7 $\frac{G\,57}{}$, menaçant à la fois f et G

(11) Si 11 $\frac{}{C\,61}$, afin d'empêcher 12 $\frac{⊶}{}$ 12 $\frac{D\,29}{}$; 12 $\frac{⊶}{}$, et les Blancs auront meilleur les Noirs.

(12) Si 7 $\frac{}{B\,55\text{-}e}$ 8 $\frac{H\,15}{}$, gagnant une pièce. 8 $\frac{c\,44\text{-}e}{}$. Si 7 $\frac{}{G\,56}$ 8 $\frac{c\,44\text{-}e}{}$ et 9 $\frac{G\,57}{}$.

r ordinaire. 3 $\frac{F\,43}{F\,53}$ 4 $\frac{c\,33}{G\,66}$

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
D34	D54-B	E27	B33	A14	D44	B45	e 64-d
B54-F	⊶	F46	d64	C65 D44	F57 B45	F75 A14	F66 (Voir suite.) e 65
			A82	F57	F75	b62	f 66 (Voir suite.)
D44-F	G44-D	H15	B31	B43	H14	A12	H24
≤C D44≍D	⊶	B67	c63	H84	A82	C47	B75 (Voir suite.)
24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.
		Suite des Var. 10, 11, 12.					
≤F D66-D	e 73-c	C66-g	A84	H14	C75	A85-H	H84 ⊖
∃ g66-D	C21-a	C65 (17)	a 51	A83	H85	A85-A	
| H16	D45-C	D65≍	G44	G63	e84 + D	G84-H	D54 ⊖
C45-B	F64	E88 (18)	A72	D81	H84-D	A82≍	
G36	H84≍H	E36-C	B63	F63-B	F52	F61 (19)	
C36-G	A84-H	b62	B63-B	A83	A81		

ncs gagnent G : car si 11$\frac{}{f56}$12$\frac{e66\text{-}f}{}$, et les
rs ne peuvent pas éviter la perte de G.
$\frac{}{62}$9$\frac{b38}{}$ et 10$\frac{B33}{}$.
$\frac{}{i6}$8$\frac{c44\text{-}e}{F42}$9$\frac{C24}{}$.

paraît que les Blancs ont l'avantage de la
tion, cependant quelques auteurs éminents
rdent la partie comme égale. 9$\frac{E15}{}$ a été
ndéré jusqu'a présent comme le meilleur
p, et Lolli dit dans son *Traité d'Échecs*,
e 277, que 9$\frac{E25, E16 ou E37}{}$
; le dernier de ces coups a été
s un ouvrage de grand mérite

Analyse du gambit Muzio, publié à Madras, 1829, d'où sont tirés les coups suivants.

(17) Si 26$\frac{}{H83}$27$\frac{A84≍}{}$. Si 26$\frac{}{A83}$27$\frac{A11}{}$, gagnant la partie.

(18) Si 26$\frac{}{H76}$27$\frac{G57}{}$.

(19) Les Blancs gagnent, parce que les Noirs ne peuvent pas jouer les Pions du côté de la Dame, et les Blancs avanceront le Roi et la Tour.

(20) Les Blancs pourraient également jouer 7$\frac{c44\text{-}e}{}$.

(21) Les Blancs gagneront facilement, parce qu'ils gagnent forcément une pièce, ou donnent le *mat*.

(22) Si 8$\frac{}{E87}$$\frac{m.\ en\ 3}{}$. Si 8$\frac{}{E67}9\frac{D57}{}$, gagnant facilement. Enfin si 8$\frac{}{E85}$9$\frac{D55\text{-}G}{}$.

Tab. LVIII. **Début 89 et 8. Partie …**

$1\ \frac{e\,45}{e\,55}\ 2\ \frac{G\,36}{B\,65}$

		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
89	1	d34	c33	C57	✂ [1]	B24	C68-G	D52	—	
		d64	D66	D67	C47	G68	D68-C	B84	—	
	2		C57	C48	G57-g	D58×	D76×	F65×	C57-f⊖	
			f66 [2]	g57 [3]	f57-G	E74	D75	E84		
	3			F52 [4]	F65-B	✂	G55			
			D74	a61	D65-F	f66	G75 [5]			
	4		G57	f46	D24 [6]	D46-e				
			G68	C47	e46-f	D74 [7]				
	5			D58	c33 [8]	F76-f [9]	✂ [10]	G76≚H		
				✂	E88	D66	H76-F	G76-G *		
	6					G76≚f	F76-G	F52	E14	
						G76-G	D66	D36≚f	D27-g⊖	
	7				✂	D14	D24	E18	G36	g3…
					B44	C47	B35×	B46	C36-G	D…
	8						G76-f	F76≚H	f36 [11]	E…
							H76-G	E88	B36≚f	B…
	9					F52	F76≚f	D48	E18	H…
						C47	E88	B35×	B13-C	F…
	10						G76-f	G84≚D	G65	G…
							C38-D	B52-F	B11-A	A…
	11					E18	f46	d45-f	F52	D…
					E88 [12]	f36	f45-e	B44	C47	f…
	12							G45-f	G53-F	G…
								d34	C47	C…
	13			✂	E18	f46	—			
				✂	E88	f36	—			
	14	d44	c33	G57	D58	f46	C46-e	H16		
		F44-d	F82 [13]	G68	✂	e46-f	d64	D75 [14]		

(1) Si D24/D66, et les Noirs gagnent une pièce.

(2) Ce coup n'est pas bon, … sont mieux. Le meilleur coup est …/D74.

(3) Il fallait jouer …/G55, et la position des Noirs n'eût pas été beaucoup plus mauvaise que celle des Blancs.

(4) Si E…/B…, afin d'échanger & puis F …

(10) …, et la partie sera égale.

(…) Si G76-f/D75, mais si F76×f/E75, et les … gagnent une pièce.

(…) Si G76-f/E36. Si F76×f/G76-F, alors … les Noirs gagnent une pièce et … supérieure à celle des Blancs.

(…) Si G76-e/C…

(13) Si …, les Noirs ont beau jeu.

(14) [illegible] suivant F, ils perdent l…

1° catégories.

$2\,\frac{F\,43}{F\,53}\,4\,\frac{---}{---}$

	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.
14)	C46-B	E17	B24 (12)	E18	H17	D16 (13)	h38	E28
	D36≍g	e46-C	D47×	e36	D58	G47	G26≍f	d54 (Voir suite.)
						22.	23.	24.
F (16)					Suite de var. 7	F54-d	H37	E17
G⊖						F64×	G47×	F37-H⊖ (14)

$\frac{D\,14}{B\,38 \text{ ou } F\,26\text{-}f}$

$\frac{D\,14}{}$, les Noirs gagnent la Dame.

$\frac{D\,14}{G\,47}$. Si $19\frac{H\,16}{D\,38}$ et $20\frac{}{G\,47}$.

reur des Blancs était $7\frac{\circ\!-\!\circ}{}$ au lieu de $7\frac{c\,33}{}$.

$\frac{D\,24}{G\,76\text{-}F}$.

$\frac{g\,37}{D\,57\text{-}G}$.

lieu de ce coup les Noirs pourraient égale-
ment jouer $7\frac{}{B\,44}$.

(18) Les Noirs ont une meilleure position que les Blancs; au lieu de $7\frac{\circ\!-\!\circ}{}$, les Blancs auraient mieux fait de jouer $7\frac{c\,33}{}$.

(19) $5\frac{}{F\,53}$ serait un mauvais coup, à cause de $6\frac{F\,76\times f}{}$ et $7\frac{D\,54}{}$.

(20) Les Noirs ont beau jeu; cette variante montre que $4\frac{d\,44}{}$, après avoir joué F, serait mauvais; on ne peut le faire convenablement qu'au troisième coup (V. tab. 49).

Tab. LIX. **Début 91. Partie ordi**

$1\,\frac{e\,45}{e\,55}\;2\,\frac{G\,36}{B\,63}$

		5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
91	1	c33	D32	F76×f	D14	b42	b51-B	g36-C	d34	g
		C47	B51	E86	E76-F	D66	C36-G	G75	H86	e
				F76×f	g36-C	F58 (3)	F47 (4)			
	2		C36-G	E86	D66	g67				
				D72-b	D61	g36-C	D41	F25 *		
	3		D74	A82	C36-G	A62	D38 (5)			
				F76×f	D72-b	D81-A	g36-C			
	4			D76-F	E74	C36-G	D36-g (6)			
				D72-b	D81-A	d44 (7)	g36-C	B24	E18	f3
	5		D66	E74	C36-G	e44-d	D36-g	D47×	B55	
							g37	B24	B45-C	F
	6					D67	e44-d	C45-e	D45-B	
		H15	c33	d34	d44	c44-e	G44-B	h38 (9)	E18	h4
	7	G66	∽	G47	e44-d	B44-c	D48	D26×f	D37	F4
								C35	E16	E
	8							D28×h	D18×	D
						C57	C84-D	H14-G	E16	B
	9					G26-f	G14-D	e33×c	e22-b	e
							D32	B33-e	E16	G
	10						e33-c	G38×	G57-C	D
								C84-D	B33	E
	11							e22-b	G14×	e
									D22-e	E
	12								G34×	G
							E26-G	E16	B33	D
	13						e33×c	e22-b	e11-A+D	D
					H16	G57 (11)	h38 (12)	h47-G	B24	B
	14				E88	f56	f46	D57-G	C47-h	D
								G76×	F76-H	d4
	15							H76-G	D48	e4
										h
	16									C
										B
	17									G
	18									

(1) $13\frac{D32\times}{}$ et $14\frac{D72\text{-}b}{}$ seraient mauvais; le meilleur coup est $13\frac{g46}{}$.

(2) Si $13\frac{}{E87}14\frac{g56}{}$.

(3) $9\frac{D72\text{-}b}{}$ serait mauvais, $9\frac{F58}{}$ vaut mieux.

(4) Si $10\frac{}{h58}11\frac{F38}{D36\text{-}g}12\frac{F27}{}13\frac{D72\text{-}b}{}$, et les Blancs gagnent une pièce. Si $10\frac{}{F62}11\frac{D14}{}$, ayant un Pion de plus et la meilleure position

(5) $11\frac{b42\ mal}{D36\text{-}g}$, alors si $\frac{b53\text{-}F}{}$, les Noi raient Échec perpétuel.

(6) Les Noirs ont l'avantage à cause de 7

(7) $9\frac{g36\text{-}C\ mal}{D36\text{-}g}$, et les Noirs donnent É tuel. Le meilleur coup est $9\frac{d44}{}$.

(8) Les ... gnent. L'erreur des Noirs

gerie.

3 $\frac{F\ 43}{F\ 53}$ 4 $\frac{\infty}{d\ 64}$

15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
E18	f 36 ✳						
D45 ✕ e							
E17	E28						
D15 ✕ H	D13-C ✳						
E35-G	E44-F						
F44 ✕ B	D26 ✕ f ✳						
⊖							
B14-D							
B84-C ✳							
⊖							

						23.	24.
H15					Suite de var. 18	E36	E45 (18)
e 44-d ✳						D47 ✕	D67 ✕ ⊖
h 47-G (13)	D34						
C47-h	e 22-b (14)						
H14							
m. 4							
c 44-B	B33	B54	h 47-g	D34	g 36-f (17)	E18	
F44-c	g 57	g 47	C47-h	f 36	D37 ✕	C36 ✕ f ⊖	
			D34	e 54-G	F65	e 65-C	E27-g (Voir
			G54-B	g 38-h	C65-F	g 27-g	H87 ✕ suite 18)

G 36
m. en 3.
loirs ont l'avantage. L'erreur des Blancs est
44
—, au lieu de 8 H 16.
Blancs devraient jouer 9 h 38.
28 ✕
H 76-G et 11 D 48.
B 38-e
G 26-f.

(14) Si 16 $\frac{D\ 23 \text{ ou } D\ 32}{B\ 44}$, et les Noirs auront l'avantage.

(15) Si 14 $\frac{D\ 32}{B\ 51}$ 15 $\frac{}{f\ 36}$. Si 14 $\frac{D\ 24}{f\ 36}$ 15 $\frac{D\ 57}{D\ 37}$.

(16) Si les Blancs jouent le Roi, ils perdent la Dame.

(17) Si 20 $\frac{C\ 35}{m.\ en\ 3}$, si 20 $\frac{B\ 66\text{-}G}{D\ 37}$.

(18) Le 7e coup des Blancs $\frac{d\ 34}{}$ était mauvais, il fallait jouer 7 $\frac{h\ 38}{}$.

Tab. LX. **91. Partie ord**

$1\ \frac{e\,45}{e\,55}\ 2\ \frac{G\,36}{B\,63}$

		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12
91	1	∞	H15	c33	d44	d55-e	G55-B	D84-D	C57	—
		d64	G66	∞	F62	B55-d	d55-G	H84-D	H64	—
	2						C57 (1)	E16	C84-D	E1
						G47	F26≍f	F15-H	G35×	G1
	3			G57	E18 (2)	F76≍f (3)	G65×	F65-C	D47-G	
				F26≍f	G47	E86	C65-G	F15-H	F48 (4)	
	4		c33	d34	b42	d43-B	C57	d53	C35	b5
		D66	d64	B51	B43-F	F62	D67	h68 (5)	d53-d	F5
	5				C57	C66-D	C77-g	H15	C88-H	*
				C47	C36-G	C14-D	C25	C58		
	6					C35	F76≍f	G57	G38-C	*
					D67	C38 (6)	D76-F	D67		
	7						f35-F	G48	F76≍f	D1
						F35-C	C38	D57	E84	G6
	8						G57	G65-C	C53-F	D3
							C65	f65-G	d53-C	
	9					G57-D	F76≍f	H14-C	F57-G	G3
					D57-C	C14-D	E75	h68	h57-F	
	10				C57	C75-G	d44 (7)			
				G75	D67	B75-C				
	11		c33	D25	E18	F52	G55-e	G63-B	F63-b	d4
		G66	G45-e	F26≍f (8)	d54	F62	∞	b63-G	A82	
	12			d44	F76≍f	G57×	D47-G	*		
			G47	e44-d	E76-F	E85				
	13		H15	c33	d44	e55	c44-e	F76≍f	G57×	D6
			∞	H85	e44-d (10)	G47	F42 (11)	E76-F	E87	F1

(1) Si $9\frac{H\,16}{B\,55\text{-}d}$. Si $9\frac{C\,35}{F\,35\text{-}C}10\frac{}{B\,55\text{-}d}$.

(2) Si $7\frac{E\,26\text{-}F}{G\,47\times}$ et $8\frac{}{D\,57\text{-}G}$.

(3) Si $8\frac{G\,76\text{-}f}{D\,48}$. Si $8\frac{H\,16}{D\,57\text{-}G}$.

(4) Les Noirs ont un avantage considérable; il fallait jouer $6\frac{c\,33}{}$.

(5) Si $10\frac{}{d\,53\text{-}d}11\frac{D\,84\text{ m.}}{}$.

(6) Si $8\frac{}{D\,58}9\frac{B\,24}{}$.

(7) Si $9\frac{}{F\,62}10\frac{d\,55\text{-}e}{}$. Si $9\frac{}{C\,36}10\frac{G\,48}{}$, [illegible]

[illegible]ièce. Si $9\frac{}{e\,44\text{-}d}10\frac{[illegible]}{}$, [illegible]

[illegible]ite B, et leur position [illegible]

igorie.

$$3\ \frac{F\ 43}{F\ 53}\ 4\ \frac{---}{---}$$

14.

<*

*

D78≍h⊖

ure à celle des Noirs, principalement à use de $4\frac{}{D\,66}$.

$\frac{}{G\,26\text{-}f}7\frac{d\,44}{}$, gagnant une pièce. Si les Noirs tirent G, $7\frac{G\,55\text{-}e}{}$. Si $6\frac{}{d\,54}7\frac{F\,52}{f\,66}8\frac{F\,63\text{-}B}{}9\frac{d\,54}{}$ $10\frac{d\,44}{}$, regagnant le Pion et ayant la meilure position.

(9) La position des Blancs est un peu meilleure que celle des Noirs, à cause de $5\frac{}{G\,45\text{-}e}$, au lieu de $5\frac{}{d\,64}$.

(10) Le meilleur coup est $7_{F\,62}$.

(11) Si $9\frac{}{B\,44\text{-}c}$, il ne faudrait pas prendre B, à cause de $11\frac{}{D\,48}$, qui ferait gagner la partie pour les Noirs; mais $10\frac{F\,76\times}{}$, afin de jouer $11\frac{G\,57\times}{}$

Tab. LXI. Débuts 92 et 93. Partie du Cavalier, 5e défense, 6e (

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{G\,36}{B\,63}$

		4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
92	1	G57	e54-d	G76-f (4)	D36×	B33	D45	d44	f46	f55-
		d54 (3)	G54-e (3)	E76-G	E65 (5)	B42	c63	D64 (6)	b52	D74
							d44	C57	C75-B	○-○
	2					B75	c63 (7)	h68 (8)	F75-C (9)	H65
								○-○	H15	F54-
	3						h68	c63	b52 (10)	c54-
										H65
	4								g57	E74
										d55-
	5								B67	h52
	6									D65
	7									E76
	8									F62
									D45	F46
	9							g57	F77	g46-
			F76×f (18)	d34	F32	f46 ✳				
93	10	G45-e	E75	G66 (19)	d54					
			G76-f	g37	f37-G	G88-H (20)	D25	D16	E16-D	
	11		D48	G37-g	D43-F	D45×	D18×H	D16×D	g67 (22)	
					H17	F25	d34			
	12				D45×	G25-F	D56 (23)			
				D25	g37	g48-D	d34	G64-G	E14	H17
	13			B44 (25)	B25-D	B44	G64	F64-G	F75	B56
							G88-H	E14	H16	
	14						B23×c	B11-A	F53 ✳	
					D34	E14	h38			
	15				D26×f	d54	D27-g ⊖			
					D16	E14 (24)	g37	E15 (26)	E26-G	
	16				B23×c	B11-A	G26×f	D45×	F53×⊖	

(4) Ce coup 3 $\frac{\quad}{G\,66}$ n'est pas aussi bon que 3 $\frac{\quad}{F\,53}$, parce que par ce dernier on attaque le Pion du Fou du Roi avec succès.

(3) Si 4 $\frac{\quad}{B\,51}$ ou $\frac{\quad}{D\,75}$ 5 $\frac{F\,76\times f}{\quad}$.

(5) Si 5 $\frac{\quad}{B\,51}$ 6 $\frac{F\,52\times}{C\,74}$ 7 $\frac{D\,25}{\quad}$.

(6) Les Blancs pourraient également jouer 6 $\frac{d\,44}{\quad}$, et ils auraient beau jeu; mais le meilleur coup est 6 $\frac{G\,76\text{-}f}{\quad}$.

(7) Il est évident que si les Noirs ne jouent pas 7 $\frac{\quad}{E\,65}$ ils perdront C.

(8) Si 10 $\frac{\quad}{D\,66 \text{ ou } F\,61}$ 11 $\frac{a\,31}{\quad}$ et 12 $\frac{B\,54\text{-}G}{\quad}$.

(9) Si 9 $\frac{\quad}{e\,44\text{-}d}$ 10 $\frac{D\,45\times}{\quad}$, gagnant une pièce.

(10) Si 10 $\frac{\quad}{e\,44\text{-}d}$ 11 $\frac{○\text{-}○}{\quad}$ 12 $\frac{H\,15\times}{\quad}$, gagnant ment. Si 10 $\frac{\quad}{E\,74 \text{ ou } E\,64}$ 11 $\frac{d\,56\text{-}e}{\quad}$ 12 $\frac{○\text{-}○}{\quad}$

(11) Si 11 $\frac{\quad}{D\,75\text{-}C}$ 12 $\frac{○\text{-}○}{\quad}$, ayant une belle atta

(12) Si 11 $\frac{\quad}{E\,64}$ 12 $\frac{d\,55\times e}{\quad}$ 13 $\frac{d\,66}{\quad}$. Si 11 $\frac{\quad}{\quad}$ ou $\frac{B\,54\text{-}G}{\quad}$.

(13) Von Bilguer recommande 12 $\frac{D\,65}{\quad}$, qui doute un coup très fort: en effet, la est tellement en faveur des Blancs, q plusieurs manières de gagner.

(14) Si 12 $\frac{\quad}{\quad}$ au lieu de $\frac{\quad}{E\,75}$ 13 $\frac{B\,46}{\quad}$, gagnant

(15) Si 11 $\frac{d}{\quad}$ $\leq$. Si 12 $\frac{\quad}{E\,65}$ 13 $\frac{B\,54\text{-}G}{\quad}$

3e manière. Ire et 2e catégories. Partie Calabrois ou Bilguer.

3 F 43 / G 66 (1) 4 — — — / — — —

14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
m 7						
-F						
H15	g47	f46	d55-e	B54-G⊖		
H56	H57	H47-g	D jeu.			
≍e H54≍c	D54≍B	D81-A⊖				
B54-H	F64					
-G B54-B	H54≍c	c43⊖				
-F c54-B	F64					
≍G D47×	d65×	D36×⊖				
-F E76	E66					
× D67×	d65	D76×	b33-G	C31×	A14×	F54×⊖
(13) E75	G33-B (14)	E64	D66 (15)	c53	E63	
F54-G	B54≍c	C46⊖				
(16) c54-F	E84 (17)					
× d65×	D67-B	D76×	b33-G	C31×⊖		
E75	G33-B	E64	F33-b			
g C55-e	D47×⊖					
F55-C						

E87 14 g37, ayant l'avantage.

B64 16 F54-G. Si 15 *m.* en 4 / B44.

B75 18 D46×.

C65-d 14 D56, gagnant facilement.

E64 16 H14, gagnant facilement.

5-G *mal* / I, regagnant la pièce. 5 G76-f *mal.* / D48, gnant la partie.

G57-G 7 C57-G gagnant D. Si 6 G64, les ancs gagnent D également, et, quoiqu'ils y rifient 3 pièces, je crois qu'ils auront l'a-ntage.

(20) Si 8 G57 / d54 ou F53.

(21) Ensuite 12 F77, les Noirs gagnent G, ayant l'avantage.

(22) Si les Blancs prennent G ou H, les Noirs gagnent évidemment la partie; les Noirs auraient pu jouer également 7 D43-F restant avec une pièce de plus; ils auraient pu également jouer 8 D25≍F.

(23) Si 6 F53 7 E37 ayant l'avantage, 6 B44 *e. j.*

(24) Si 8 E25 / G64.

(25) Si 10 D26-G / D43-F, alors si 11 G88-H / F53, et les Noirs gagnent forcément.

Tab. LXII. **Début 93. B**

1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{G\ 36}{B\ 63}$ 3 $\frac{F\ 43}{G\ 66}$ 4 $\frac{G\ 57}{G\ 45\text{-}e}$ 5 $\frac{G\ 76\text{-}f}{D\ 48}$

	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
93	c 33	E25	E54	E23	F45	f 45-G	E32		
1	D37≍g	D28×	G55×	C56×	G45-F	F45≍f	C54×(2)		
				E43	E52-b	E53-G			
2				b 52	A82	*m* u 2			
				E35	F45(3)	E25(4)	f 47-C		
3				B75	B56×	G45-F	*m* en 2		
			E55	E34	f 47-C(6)	G88-H	c 43	e 54-A	E35
4			D46×(5)	G37	G16-H	○-○-○	A54≍F	B42×	D44
					D15	F45	f 45-C	G88-H	
5					C56×	C45≍F	G16-H	F75*	
					E23	d 34	F36-C(7)	D16-G	
6					G16-H	C36-f	D76-G	F64*	
						D16-G	F32	d 34	C24
7						B75	C36-f	D28×	C35
						G88-H	d 34	E32(8)	E44
8						C56×	D28×	B51×	○-○
							F45	f 45-C	d34
9							C45-F	D45≍f	D27
				E25	E15	E16-G	E25	E34	E43
10				G57×	G16-H	C38×	D28×	C56×	B51
								E35	F31
11								B75	B56
									F43
12									B56
						G88-H	F63-B	f 47-C(10)	E16
13						○-○-○	b 63-F	D37×	F53
							F45	d 44 (11)	E16
14							F75	F48×	D28
					E26	D16-G(12)	d 44	G88-H	E11
15					G16-H	C56-f	D56	C54-F×	D16

(1) P. R. von Bilguer, dans son ouvrage sur ce début, après avoir affirmé que mon analyse en est très-incomplète, propose le coup suivant : $10\frac{c\ 33}{}$, et dit qu'il délivre les Blancs de leur embarras actuel et leur donne l'avantage. Je regrette que M. Bilguer n'ait pas analysé la position : je crois qu'il aurait trouvé des raisons suffisantes pour le faire changer d'avis : car, si je ne me trompe pas, les coups suivants montreront que si $10\frac{c\ 33}{}$, les Blancs perdent.

(2) $17\frac{}{C\ 76\text{-}G}$, et les Noirs gagnent.

(3) Si $14\frac{f\ 47\text{-}C}{m.\ en\ 2}$.

(4) Si $15\frac{E\ 26}{G\ 45\text{-}}$

(5) Bilguer fait jouer $10\frac{}{F\ 53\times}$ et dit autre coup donne plus de facilité de défendre leur partie. Au lieu de j'oserais proposer $12\frac{}{D\ 46\times}$.

(6) Si $14\frac{H\ 26}{C\ 56\times}$, et les Noirs gagnent. Si et les Noirs gagnent forcément. Si et les N gnent facilement: car si

Mabrois ou Bil;

6 $\frac{\text{H 16}}{\text{d 54}}$ 7 $\frac{\text{F 54-d}}{\text{C 47}}$ 8 $\frac{\text{g 37}}{\text{D 58}}$ 9 $\frac{\text{f 36}}{\text{D 28-h}}$ (1) 10 $\frac{\text{———}}{\text{———}}$

19.	20.	21.	22.	23.	24.
E32					
m a 4					
D15					
B67 ✳					
F45 (9)	f 45-C	E51-B	E41		
C45-F	D26	D62 ×	A44 × ⊖		
E32					
m a 5					
E52	E51-B	E61	F63-c	G57 (11)	d 44
C74 ×	b 62	c 63	C63-F	D46	D56 ⊖
E34	G88-H				
F75	o-o-o × ⊖				
E34	G64 × B (13)				
B64	F64-G				
d 44					
A86 × ⊖					
E16-D					
g67 ⊖					

(1) Si 16 $\frac{\text{D 16-G}}{\text{D 28 ×}}$ 17 $\frac{}{\text{C54-F}}$. Si 16 $\frac{\text{F63 × B}}{\text{b 63-F}}$. Si 16 $\frac{\text{C46-D}}{\text{C14 × D}}$, et les Noirs auraient l'avantage.

(2) Si les Blancs interposent une pièce, ils perdent D.

(3) Si 19 $\frac{\text{E 51-B}}{\text{A 54 × F}}$, et les Noirs gagnent facilement. Si 19 $\frac{\text{D 16-G}}{\text{A 54-F}}$, alors si 20 $\frac{\text{b 42}}{m.\ \text{en 3}}$. Si 19 $\frac{\text{F 32}}{\text{b 62}}$, alors si 20 $\frac{\text{E 52}}{}$, afin d'empêcher $\frac{}{\text{C 74 ×}}$ 20 $\frac{}{\text{E 72}}$, gagnant facilement.

(4) Si 18 $\frac{\text{E 35}}{\text{F 53 ×}}$, et les Noirs gagnent.

(11) Si 23 $\frac{\text{D 32}}{\text{D 38}}$. Si 23 $\frac{\text{D 15}}{\text{E 76-G}}$.

(12) Si 18 $\frac{\text{D 32}}{m.\ \text{en 3}}$.

(13) Si 20 $\frac{\text{G 88-H}}{m.\ \text{en 2}}$.

(14) Si 17 $\frac{\text{E 16-G}}{\text{A 34}}$, et les Noirs gagnent.

(15) Si 17 $\frac{\text{E 16-G}}{\text{C 58 ×}}$, et les Noirs gagnent. Si 17 $\frac{\text{D 25}}{\text{F 48 ×}}$, les Noirs gagnent facilement.

(16) Si 18 $\frac{\text{E 25}}{\text{D 45-F}}$, et les Noirs gagnent.

(17) Si 15 $\frac{\text{G 88-H}}{\text{D 28 ×}}$, les Noirs gagnent facilement.

Tab. LXIII. **Début 93.**

1 $\frac{e\ 45}{e\ 55}$ 2 $\frac{G\ 36}{B\ 63}$ 3 $\frac{F\ 43}{G\ 66}$ 4 $\frac{G\ 57}{G\ 45\text{-}e}$ 5 $\frac{G76\text{-}f^{(1)}}{D48}$

	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18
93 · 1	F63≍B / b63-F	d34 / D37≍g	E25 / D27×	E35 / F53×	E45-G / E76-G (3)				
2		f47-C / D37≍g	E25 / D27×	E34 (4) / G26×	H26-G / D26-H	G55-e / A84×	E33 / *m* n 2		
3				E15 / D37×	E25 / D47≍f	H36 (5) / D27×	E15 / F75	D25 / F48×	E
4							E35 / F53×	d44 / F44×d	E
5									E
6								E45-G / D47×	E
7		D25 / D25≍D	E25-D / G37≍g	E26 / G16-H	G88-H / C38 (8)				
8		G88-H / D37≍g	E25 / D27×	E35 (9) / G37	f47-C (10) / F53×	d44 / F44≍d	E34 / *m* n 5		
9					H15 / ○-○-○ (11)				
10					H26 / F53×	d44 / F44≍d	E34 / F26-H ⊖		
11					H17 / F53× (12)				

(1) On a déjà fait remarquer que 5 $\frac{F\ 76\times f}{}$ est le coup juste, et que 5 $\frac{G\ 76\text{-}f}{}$, attaquant D et H, bien qu'il soit meilleur en apparence, causerait la perte de la partie. Cependant, comme il y a beaucoup de positions intéressantes dans l'analyse de ce début, j'oserai le traiter longuement.

(2) 6 $\frac{}{F\ 53\ \textit{mal.}}$ 7 $\frac{g\ 37}{}$, donnant l'avantage aux Blancs. Bilguer recommande 6 $\frac{}{G\ f4}$, comme la plus simple manière de jouer et de médiatement l'avantage aux Noirs. que cette assertion soit juste, et j pas que les coups que donne prouvent, je suis toujours d'avis q leur coup est 6 $\frac{}{d\ 54}$.

(3) Si 15 $\frac{c\ 33}{\text{m. en 4}}$; si les Blancs jouent un les Noirs gagnent D au moins.

(4) Si 13 $\frac{e}{F\ 55\times}$.

rois ou Bilguer.

6 $\frac{\text{H 16}^{(9)}}{\text{d 54}}$ 7 $\frac{\text{F 54-d}}{\text{C 47}}$ 8 $\frac{\text{g 37}}{\text{D 58}}$ 9 $\frac{\text{f 36}}{\text{D 28-h}}$ 10 $\frac{---}{---}$

	20.	21.	22.	23.
-G	D55≍e	D73≍c	c33	E23
-H	E76-G	E65	A86	A84✳
(8)	H76-H	E43	E42	E31
-G	G53≍	D54≍	A82≍	*m* a 8
(7)	E44-F	E45-e	B33	E35
≍	D74≍	D14-D	D23≍c	∞✳
	E53-F			
-H	E76-G✳			

15$\frac{\text{E 34 ou E 35}}{}$, les Blancs perdent D. Si 15$\frac{\text{E 15}}{\text{D 48}\asymp}$ et 16$\frac{}{\text{G 37}\asymp}$, gagnant facilement.

19$\frac{\text{E 45-G}}{\text{H 76-G}}$ et 20$\frac{\text{D 16}}{\text{D 47}\asymp}$, et les Noirs gagnent facilement.

9$\frac{\text{C 46}}{\text{D 67 } m.}$

5$\frac{\text{G 88-H}}{m.\text{ en 3}}$

(9) Si 13$\frac{\text{E 15}}{\text{G 37}}$. Si 13$\frac{\text{E 34}}{\text{G 26}}$, et les Noirs gagnent facilement.

(10) Si les Blancs jouent un coup indifférent, tel que $\frac{\text{b 42 ou D 15}}{\text{G 16}\asymp\text{H}}$, et les Noirs gagnent facilement.

(11) Si 15$\frac{\text{f 47-C}}{\text{F 53}\asymp}$, et les Noirs gagnent. Si 15$\frac{\text{b 42 ou d 44}}{\text{G 56}\asymp}$, l'Échec serait fatal. Enfin, quel que soit le jeu des Blancs, ils ne peuvent pas éviter la perte de la partie.

(12) Si 15$\frac{\text{d 44}}{\text{F 46}\asymp\text{d}}16\frac{}{\text{F 17-H}}$, gagnant facilement.

Tab. LXIV. **Début 93.**

1 $\frac{e\,45}{e\,55}$ 2 $\frac{G\,36}{B\,63}$ 3 $\frac{F\,43}{G\,66}$

	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14
93 1	H16	F54-d	g37	f 56	F45-G	E25	E34	H17	B4
	d54	C47	D58	D28-h	D37≍g	B44×	E76-G	D26 .	A8
2						H26	d 44 (1)	D25	G5
						F53	F44-d	H86	h6
3								F63≍B	D1
								b 63-F	e4
4							F63≍B	D25	G8
							b 63-F	∞	g8
5					G88-H	E25	E15 (4)	d 34	e3
					D37≍g	D27×	G37	F42×	D1
6								F43	f4
								G16-H	B4
7	∞ (5)	d 44	G88-H	F76×	H26-G	E18	F54	F36	g3
	F53	F44-d	G26-f	E86	D26≍H	d64	C47	C36-F	E8
8				H26-G	E16	D25	E15	D16	F1
				F26≍H	F53	D44	d54	C65	e4
9		g37	h37-G	E18	E17	F54-d	D15	E18	F3
		G37-g	D37≍h	D38×	d54	C47	D37×	C36×	D3
10						G88-H	D25	D73-c	
						d43-F	C47	C36⊖	
11			G88-H	D16-G	F32 (6)	E27	h38		
			G16-H	B44	B36×	e 45	d54⊖		
12		G88-H	H26-G	E16	D25	E15	D34	D23-B	
		G26-f (7)	F26≍H	F62	D46×	B44	B23≍c	*m* 9	
13				F76×	D15	E25	E34 (8)		
				E86	D46×	D47×	*m* 6		
14						D25 (9)	E15	E14	D5
						D28-h	D37×	B44	d5

(1) Si 12 $\frac{D\,25}{B\,44}$ alors si 13 $\frac{D\,16}{C\,36\text{-}f \text{ ou } H\,86}$.

(2) Si 15 $\frac{F\,63\times B}{\quad}$ et 16 $\frac{G\,45}{\quad}$, les Noirs prennent H et gagnent ensuite f, ayant l'avantage.

(3) Si 15 $\frac{E\,16}{F\,26\text{-}H}$ et après l'échange des Dames les Noirs gagnent G. Si 15 $\frac{C\,36}{F\,23\text{-}b}$ ou 15 $\frac{f\,47\text{-}C}{H\,76\text{-}G}$, gagnant la partie.

(4) Si 12 $\frac{E\,35}{G\,26}$, alors si 13 $\frac{D\,25}{F\,63\times}$ 14 $\frac{\quad}{D\,46\text{-}d}$, la partie.

[illegible]abrois ou Bil[illegible] P.

$$4\ \frac{G\ 57}{G\ 45\text{-}e}\ 3\ \frac{G\ 76\text{-}f}{D\ 48}\ 6\ \frac{---}{---}$$

15.	16.	17.
G78 (2)	F36-C	D26-F
C36-f	F26×H	H36-F✱
G57 (3)	G36-C	D26-F
C36-f	F26×H	D36-G✱
D43×	D53-F	
[illegible]	H36-f⊖	
[illegible]		
[illegible]26×⊖		
G76		
[illegible]86✱		
[illegible]		
[illegible]76-G✱		

[illegible] y a plusieurs autres manières de jouer $\frac{g\ 37.}{D\ 25\ \text{et}\ H\ 16}$, qui ont été déjà données.

[illegible] Si $10\frac{D\ 34,\ D\ 27\ \text{ou}\ F\ 25}{B\ 23\text{-}c}$.

[illegible]gner, dans son ouvrage intitulé : *Das Zweispringerspiel im Nachzuge*, recommande $7\frac{}{d\ 54}$. Ce coup est sans doute bon, mais $7\frac{}{G\ 26\text{-}f}$ vaut mieux.

(8) Si $13\frac{E\ 16}{D\ 46\times}\ 14\frac{}{B\ 44\times}$, gagnant D au moins.

(9) Si $11\frac{D\ 36}{B\ 44}$, gagnant facilement.

Tab. LXV. **Début 94. Part**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
94	1	e 45	G36	F43	d34	F76 ≍ f	H17	H37 *		
		e 55	D66 [1]	D67 [2]	D27-g	E75	D38			
	2						H17	G57 *		
						E76-F	D38 [3]			
	3				∞	F76 ≍ f	G55-e	H15	F67	G76
					D45-e	E84 [4]	G66 [5]	D56	D65	
	4						H15	H55 ≍ e	H54 ×	G55
						E75	D46	E64	E63	E6[illegible]
	5									D15
									E75	E76
	6								d44	G57
								E76-F	D66	E67
95	7								d44	h38
								E66	D47	
	8			G55-e	d44	G76-f	C35	d53-F	D58 ×	D53
			F53	D75	d64	D55 ≍ e	E76-G [9]	d53-d	E86	
	9					D58 ×	G67-g	E14	D53-F *	
					f 66	g 67 [10]	D45 ≍ e	D67-G [11]		
	10					F43	G76 f	D25 [12]		
					F62	f 66	D45 ≍ e			
	11						F76 ≍ f	F32	∞ *	
						G66	E86	G45-e		
	12					G36 [13]	F25 [14]			
					F64	D45 ≍ e				

[1] Cette manière de défendre e est contre la règle générale, qui dit qu'on doit défendre avec une pièce inférieure plutôt qu'avec une pièce supérieure. Ceux qui font ce coup généralement le font plutôt pour jouer $\frac{}{D67}$, en cas de $\frac{F45}{}$ attaquant 2 Pions qui ne peuvent être pris sans occasionner une perte), que pour défendre e.

[2] Les Blancs ont deux manières de jouer : défendre e et laisser prendre g, ou défendre g e en prise.

[3] Le meilleur coup est 6 $\frac{}{D17-H}$, mais les [illegible] raient toujours mauvais jeu.

[4] Si 5 $\frac{}{E76-F}$, les Noirs perdent D [illegible]

[5] Si 6 $\frac{}{D55-G}$ $\frac{H15}{}$

[6] Si 10 $\frac{}{}$ 11 $\frac{C57}{}$ [illegible] D. Si 10 $\frac{}{D46}$ 11 [illegible]

Cavalier, 6e défense. Début 95, 7e défense.

10.	11.	12.	13.	14.
d44	B33	*m* 3		
D45 (6)	D48			
d44	G57 ×	D85 ×	G76 ×	G88-H *m*
D66	E67	E68	E67	
D34 ×	*m* 2			
E58				

(7) Si $9\frac{\quad}{E66}\,10\frac{d44}{\quad}\,11\frac{h38}{\quad}$, gagnant D.

(8) L'erreur des Noirs ne consiste pas en $2\frac{\quad}{D66}$, quoique on ne puisse pas recommander ce coup, mais en $3\frac{\quad}{D67}$, et $4\frac{\quad}{D45\text{-}e \text{ ou } D27\text{-}g}$: il fallait jouer $3\frac{\quad}{F53}$.

(9) Si $6\frac{\quad}{F44\text{-}d}\,7\frac{B24}{\quad}$ et $8\frac{G88\text{-}H}{\quad}$.

(10) Si $5\frac{\quad}{E86}\,6\frac{G67\times}{h67\text{-}G \text{ forcé}}\,7\frac{D53\text{-}F}{\quad}$, ayant l'avantage.

(11) Si $7\frac{\quad}{D44\times d}\,8\frac{F34}{\quad}$.

(12) Les Blancs font l'échange des Dames et ensuite $\frac{G88\text{-}H}{\quad}$, ayant l'avantage.

(13) Si $5\frac{f46}{f66}$, forçant les Blancs de retirer G.

(14) $7\frac{\circ\text{-}\circ}{\quad}$, ayant l'avantage de la position.

Tab. LXVI. **alter, 6e défens**

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
96	1	e 45	G36	F43	d 44	D44-e	D77-g (3)	F76 ≍ f	D88-H ⊖	
		e 55	F64 (1)	c 63	e 44-d (2)	D75	D66	D76-F		
							G55	e 54-d	D35	F54-G
	2					F86	d 54	G66	G54-e (4)	D54-F
					d 44	e 55 (3)	c 33	b 33-e	B33-F	F76 ≍ f
	3			G66	e 44-d	F42 ×	e 33-c	F33 ≍ b	G47	E86
										F76 ≍ f
	4								G58	E76-F
						d 55-e	G55-B	f 46	e 55	D25 (5)
	5				B63	B55-d	F55-G	F64 (6)	D75	
							G57	F54-d	e 54-G	c 43
	6					F55-d	d 54	G54-F	B75	c 63
								f 46	e 55	D25
	7						∞	F53	D75 (10)	G85
						d 55-e	D54	E25	D45-G	G57
	8				G45-e	F53	F26 ≍ f	∞	F53	g 67
				d 44 (13)	e 55	F34	G44-e	e 64-d	∞	B33
97	9		G66	e 44-d	G45	G53	d 64	F64-e	∞	
						G44-e	e 64-d	F43	C35	∞
	10					d 64	F64-e	F53	∞	B74 (14)
				G55-e	G36	d 44	F34	c 43	C24	B24-F
	11			d 64 (15)	G45-e	d 54	F64	F42 ×	F24 ≍ C	G24-B
								∞	c 43	c 54-d
	12							∞	C65	C54-c
					d 44	G36	F25	c 43	∞	B33 *
	13			D75	d 64	D45 ≍ e	C56 (17)	F75	∞	
					D25	d 34	d 45-G	d 54-d *		
	14			G45-e	d 54 (18)	D75	D55-G			
						D45-G	d 44	f 46	B33	B54
	15				D75	d 64	f 66	B74 (19)	d 55-G	D64 (20)
										d 55-f
	16								f 55-G	d 55-d
98	17	f 46	G36	G55	g 47	g 57	g 66-f	G36 (25)		
		d 54	C47	C56	e 65	f 66	D66-g	C47		
							G36	G57-f	d 34	G36
	18						f 57-g	F75	h 68	F48 ×
									h 48	G36
	19								h 68	C45 (2

(1) Cette manière de défendre *e* est mauvaise, parce qu'il empêche *d* de sortir.

(2) Si $4\frac{}{D75}5^{\infty}$. Si $4\frac{}{f66}5^{d55-e}$.

(3) Si $6\frac{}{D45 \times e}7^{F25}$, gagnant H

(4) Si $8\frac{}{D75 \text{ ou } F75}9^{e64}10^{G76-f}$, gagnant l'échange au moins.

(5) Si $5\frac{}{D75}6^{D25}$, gagnant forcément F ou G.

(6) Si $9\frac{}{E76-F}10^{G57 \times}11^{D47-G}$.

(7) Si $10\frac{}{E87}$ m en 2. Si $10\frac{}{E86}11^{G65 \times}$, a[illegible] en même temps D.

(8) Si au lieu de ce coup $7\frac{}{G45-e}6^{f55-F \text{ mat.}}$ [illegible] 8^{D58}, menaçant le [illegible] le temps F.

(9) [illegible] F ou G

D8, 2e défense. Début 98. Partie du Pion du Fou du Roi.

11.	12.	13.	14.
G88-H⊖			
F58	○○	e66-G	D25⊖
D75	D53	D33-B	
D34✕	F76✕		
E68			
E14-D✳			
D B63-e			
B33 (12)			
b33-G	b43	D36-C	D72-b
c53	C36-G	c44-d	B74
f55-f	b42	F52	
D53 (21)	D63	D67 (22)	
) B75-D	B83-C	f55-d	
B45-D	A83-B	F42✕(24)	
E24			
G D46✕f (25)			

s Noirs retirent G, $9\frac{D51}{\ }$.

Blancs menacent $11\frac{F63-B}{\ }$ et $12\frac{D45}{\ }$. Si $\frac{\ }{h66}11\frac{h48}{\ }$.

$11\frac{\ }{F51}12\frac{C24}{\ }13\frac{○○○}{\ }$. Si $11\frac{\ }{E88}12\frac{D58}{\ }$. Si $11\frac{\ }{B44}12\frac{D34}{\ }13\frac{C24}{\ }14\frac{○○○}{\ }$, ayant une belle attaque.

Coup est donné par le Major Jaenisch : il dit que M. Petrow en est l'inventeur. Les coups suivants ont été tirés du *Palamède*.

(14) Il y a d'autres variantes sur ce début par le Major Jaenisch, et il en promet encore plusieurs dans un ouvrage qu'il va publier.

(15) Nous tenons cette défense de Cozio, qui cependant n'a donné que très-peu de coups à ce sujet. Dans le 5e numéro du *Palamède*, avril 1842, il y a un article sur ce coup par le Major Jaenisch, travaillé avec grand soin. Je crois qu'il prouve d'une manière satisfaisante que ce coup est le meilleur, et que les Noirs peuvent jouer $2\frac{\ }{G66}$ sans danger ; mais je ne puis pas penser avec lui que cette défense soit la meilleure et la plus complète à l'attaque du Cavalier ; $3\frac{\ }{B63}$ donne assurément une aussi bonne défense, et il avoue lui-même qu'elle est bien plus intéressante. Il n'est pas tout-à-fait certain non plus que $2\frac{\ }{d64}$ ou $\frac{\ }{d54}$ soient dangereux. Cependant cette défense est incontestablement meilleure que les précédentes ; je continuerai en donnant encore quelques coups tirés du même numéro du *Palamède*.

(16) M. Jaenisch dit que la partie des Noirs est au moins égale à celle des Blancs : il faut avouer qu'il y a peu de différence ; cependant je préfère celle des Blancs.

(17) Si $6\frac{\ }{C47}7\frac{○○}{\ }$, et les Blancs ont l'avantage.

(18) Si les Noirs retirent G, $5\frac{G63✕}{\ }$, et les Blancs gagnent D.

(19) Si $7\frac{\ }{d55-G}8\frac{d55-d}{\ }$, et les Blancs ont l'avantage d'un Pion.

(20) Si $9\frac{\ }{D84}10\frac{d \text{ ou } f55-d}{\ }$.

(21) Si $11\frac{\ }{D55-f}12\frac{D55-D}{B55-D}13\frac{B73✕c}{\ }$. Si $11\frac{\ }{B55-f}12\frac{C46}{\ }$, et les Blancs gagnent B.

(22) Si $13\frac{\ }{D57-F}$, les Noirs perdent D. Si $13\frac{\ }{F42✕b}14\frac{E14}{\ }$. Si $13\frac{\ }{D67}14\frac{D67-D}{h67-D}15\frac{B73✕c}{\ }$, et les Blancs gagnent.

(23) Si $10\frac{\ }{D84}11\frac{f55-d}{\ }$.

(24) Ensuite $14\frac{c33}{B33-c}15\frac{a31}{F51}16\frac{C24}{\ }$, et les Blancs gagnent.

(25) Les Noirs ont l'avantage : car, si $8\frac{e35}{\ }9\frac{\ }{e55}$.

(26) Les Noirs ont évidemment l'avantage, à cause du mauvais début des Blancs.

(27) Les Noirs prenant ensuite G, auront l'avantage.

INDEX DES DÉBUTS.

La première colonne de l' dique le numéro du tableau ; la s le nombre de variantes con s chaque tableau ; la troisième, le de chaque début ; la quat ne, le ombre de variantes que renferme début. Dans les six col v ntes sont indiqués les premiers c

ABRÉVIATIONS.

Att. . . . Attaque. *Déf.* . . . Défense. *Man.* . . Manièr

Tab.	Var.	Déb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.
I.	14	1	1	c33				
		2	5	d44	c43			
				d54	c63			
		3	8					
					c53			
						e35		
II.	17	4	3		d43-c	b52		
		5	4					
						e55		
		6	4			e45		
						b52		
		7	2				d55-e	E14-D
						e55	D14×D	b52
		»	4					
								B74
III.	18	»	6					
								C85
		8	2					
						f56		
		9	5			B33		
		10	1			D41×		
		11	1					
					e65			
		12	2		B33			
		13	1		C46			

NOMS DES DÉBUTS.

s variantes. La dernière colonne, composée de chiffres et de lettres, les pages où se trouvent les variantes dans l'original. La lettre G signifie artie, précédée de son numéro d'ordre. D signifie *défense*, et désigne les dans lesquelles Mr Lewis donne le trait aux Noirs.

ABRÉVIATIONS.

st. . . . Catégorie. *Br.* . . . Branche. *Méth.* . . Méthode.

Pion du Fou de la Dame.	502	17	G
le la Dame refusé, 1re manière.	460-463	2,3,5	G
— — 2e manière.	461-465	4,6,7	G
— accepté, 1re attaque 1re défense.	465-466	8	G
— — 2e défense.	446-475	9 G D 1	G
— — 2e attaque 1re défense.	467-469	10	G
— — 2e défense.	470-471	12	G
— —	475-477	D 3,4	G
— —	471-479	13	G
Schwartz), — 3e défense.	469-470	11	G
du Cav. de la Dc), 3e attaque.	474-475	D 2	G
— 4e attaque.	473	D 1	G
— refusé 3e manière.	459	1	G
Cavalier de la Dame.	501-502	16	G
Fou —	501	15	G

Tab.	Var.	Déb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.
IV.	16	14	3	e 45 c 53				
		15	7	e 65	d 44 d 54	e 54-d		
		16	6			e 55 c 53	c 33 B63	f 46
		»						
V.	16	»	2					C35
			1					F52
			1					G36
			3				F52×	
		17	2		f 46 d 54	e 54-d		
		18	7			e 55		
VI.	12	19	8	e 55	c 33 d 54			
		20	4		F 53			
VII.	13	21	13		G66			
VIII.	19	22	7		d 44 e 44-d	F 43		
		23	8			G36		
		24	1		f 46 d 54			
		25	3		e 46-f	h 48		
IX.	17	26	17			F43 f 56		
X.	18	27	2			g 57		
		28	10			D48×	E16 d 64	
		29	6				g 57	B33 c 63
XI.	18	29	6					F 77
		»	2					G75
		»	10					D36
XII.	13	»	13					G36 C47

rtie Française.. . . . . 494-495 12 G

rtie du Pion du Roi, 1 pas, 1re attaque 1re manière. . . . 487-489 6,7 G

— — 2e manière. . . . 483-484 2 G

— — . . . . . 486 5 G

— — . . . . . 485 3 G

— — . . . . . 485-486 4 G

— — . . . . . 481-483 1 G

— — 2e attaque 1re manière. . . . 489-490 8 G

— — 2e manière. . . . 491-493 9,10,11 G

rtie des Pions du centre, 1re défense . . . . . 264-269 4 G D 1,2,3 G

— — 2e défense.. . . . . 259-260 1 G

— — 3e défense.. . . . . 261-265 2,3 G

mbit du centre, 1re attaque. . . . . 498-500 14 G

— 2e attaque.. . . . . 495-498 13 G

mbit du Roi refusé, 1re manière. . . . . 276 3 G

mbit du Pion de la Tour. . . . . 278 5 G

mbit du Fou du Roi, 1re défense. . . . . 412-419 2 G

— — 2e défense. . . . . 411-412 1 G

— — 3e défense 1re manière. . . . . 420-427 4 G

— — 2e manière. . . . . 439-441 10,11 G

— — . . . . . 441-444 10,11 G

— — . . . . . 442-443 11 G

— — . . . . . 435-439 9 G

— — . . . . . 420-433 3,5,6,7 G

Tab.	Var.	Deb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.
				e 45	f 46	F43	E16	G56
XIII.	14	29	9	e 55	e 46-f	D48×	g 57	D58
		30	4				F53	
		31	1				G66	
						G36		
XIV.	15	32	3			d 64		
							h 48	
		33	1			g 57	f 66	
								G55
		34	2				g 47	h 58
		35	5					D75
		36	4					F 75
								G57
XV.	15	37	6					
							F 43	
		38	5				d 64	
		39	4				f 66	
								d 44
XVI.	16	40	16				g 47	g 36-G
XVII.	18	»	18					
XVIII.	16	»	16					
XIX.	17	»	17					
XX.	19	»	19					
XXI.	14	»	5					
		»	7					
		41	2					F76≍f
								G55
XXII.	16	42	16					D48×
XXIII.	15	»	15					
XXIV.	15	»	15					
XXV.	17	»	17					
XXVI.	13	43	13					

bit du Fou du Roi, 3e défense, 2e manière. . . . . 428-434 6,8,9 G

— . . . . 3e manière. . . . . 420-421 3 G

— . . . . 4e manière. . . . . 421 3 G

bit du Cavalier, 1re défense. . . . . 279-281 7 G

— 2e déf., 1re att., 1re man. . . . . 281 8 G

— 2e man., 1re cat. . . . 281-282 8 G

— . . . . . 282-284 8 G

— . . . . . 284-285 8 G

(Gambit Allgaier), 2e cat. . . . 286-288 9 G

(Gambit ordin.), 2e att, 1re man. . . . . 291-292 11 G

— 2e man. . . . . 289-291 10 G

(Gambit Muzio Donop), 3e man., 1re cat. . . . 374-377 12 G

— . . . . . 392-405 16,18 G

— . . . . . 389-409 11,14,19 G

— . . . . . 377-388 13 G

— . . . . . 366-400 10,17 G

— . . . . . 371-374 11 G

— . . . . . 363-366 9 G

(Gambit Calabrois), 2e cat. . . . . 307-308 20 G

(Gambit Cochrane), 3e cat., 1re br., 1re mét. 313-317 24 G

— . . . . . 327-336 29 G

— . . . . . 323-333 28,29 G

— . . . . . 318-326 25,26,27,28 G

(Gambit Salvio), 2e mét. 338-343 1,2 G

Tab.	Var.	Déb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.	6
XXVII.	11	44	8	e 45	f 46	G36	F43	G55	E
				e 55	e 46-f	g 57	g 47	D48 ×	C
		45	3					G68	
XXVIII.	15	46	8					∞	d
								g 36-G	
			7						D
XXIX.	16	»	16						
XXX.	18	47	4				h 68		
		48	5				D75		
		49	1					h 48	
							F 77	f 66	
		»	2					g 47	
		»	6					h 68	
XXXI.	15	»	4						
		»	4					∞	
		50	6				F43	g 37	
						F 75	F48 ×		
		51	1					E16	
XXXII.	13	52	2			G66			
		53	4		D48				
		54	5		F53				
		55	2		G66				
XXXIII.	18	56	10		F43				
					c 63				
		57	2			c 33			
					f 56				
		58	4			d 44			
		59	2			e 56-f	g 47	F32	
						G66	d 54		
XXXIV.	17	»	10					F25	
		60	7			F17-G			

lu Cavalier., 2e déf., 2e att., 3e man., 3e cat., 1re br., 3e méth. 308-312 21,22,23 G
– 2e branche. 305-307 19 G
Muzio Cascio), 4e catégorie. . . 348-351 1,2 G
— . . . . . 351-355 3,4 G
— . . . . . 355-362 5,6,7,8 G
— 2e défense, 2e attaque, 4e manière. . . . 295-297 13 G
— 5e manière. . . . 293-294 12 G
— (défense Philidor), 6e manière. . . . 297 14 G
— — . . . . . 298 14 G
— — . . . . . 298-301 14,15 G
— — . . . . . 301-303 16 G
— — . . . . . 303-305 17,18 G
Cunningham), 3e défense, 1re manière. . . . . 344-347 1,2 G
t Bertin), 2e manière. . . . . 347 3 G
- 4e défense. . . . . 279 6 G
refusé, 2e manière. . . . . 273-274 1 G
- 3e manière. . . . . 274-276 2 G
- 4e manière. . . . . 277 4 G
lu Fou, 1re défense. . . . . 33-37 1 G
Gambit), 2e défense, 1re attaque. . . . . 76-80 D 11 G
— 2e attaque. . . . . 77-80 D 11 G
— 3e attaque. . . . . 75 D 11 G
— . . . . . 72-76 D 11 G
— 4e attaque. . . . . 69-72 D 11 G

Tab.	Var.	Déb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.
XXXV.	17	61	3	e 45 e 55	F 43 F 53	c 33 c 63		
		62	9			d 64		
		63	2				F 54-d G 66	d 44
		»	3					D 41 ×
XXXVI.	19	»	19					D 32
XXXVII.	13	»	2					D 36
		»	3					F 32
		»	3					F 43
		64	1			B 63		
		65	4			D 75		
XXXVIII.	16	66	4			D 57		
		67	3			D 48		
		68	9			G 66		
XXXIX.	15	69	1			d 44		
		70	2			f 46		
		71	2			D 25 d 64	c 33	
		»	1				d 34	
		»	1				f 46 F 17-G	H 17-F e 46-f
		»	1					
		»	7					
XL.	13	»	3					
		»	2					G 66
		»	2				G 66	
		»	3			B 63		

ie du Fou, 3e défense, 1re attaque, 1re manière. . . .		40-41 3 G
—	2e manière. . . .	41-69 5 G D 10 G
—	3e manière. . . .	92 D 12 G
—	. . . . .	87-88 D 12 G
—	. . . . .	80-87 D 12 G
—	. . . . .	91-92 D 12 G
—	. . . . .	90-91 D 12 G
—	. . . . .	88-89 D 12 G
—	4e manière. . . .	41 4 G
—	5e manière. . . .	50-66 9 G D 9 G
—	6e manière. . . .	44-45 7 G
—	7e manière. . . .	42-43 6 G
—	8e manière. . . .	45-50 8 G
—	2e attaque.	52 D 1 G
—	3e attaque.	53-54 D 2 G
—	4e attaque.	454-455 4 G
—	. . . . .	65 7 G
—	. . . . .	448 1 G
—	. . . . .	448-449 1 G
—	. . . . .	445-452 1 G
—	. . . . .	445-447 1 G
—	. . . . .	452-453 2 G
—	. . . . .	453-454 3 G
—	. . . . .	455-456 5 G

Tab.	Var.	Déb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.
XL.	13	72	3	e 45	F 43	D 36	b 42	
				e 55	F 53	G66		
XLI.	13	»	5				d 34	
		»	2				g 47	
		»	1				D37	
		73	2			D47		
		74	1			D58	B33	
						D75		
		»	2				G36	G57
							d 64	G66
XLII.	17	»	9					
		75	8					
					G66			
XLIII.	16	76	1		G36	c 33		
					d 64			
		77	15			d 44		
XLIV.	14	78	7			F43		
		79	7					
					d 54			
XLV.	17	80	11					
					f 66			
		81	6			e 56-f		
					f 56			
XLVI.	14	82	14			G55-e		
XLVII.	16	83	3			c 33		
					B 63			
		84	2			d 44	F 43	
						e 44-d	D66	
		»	11					c 33
							F 42 ×	e 33-c
XLVIII.	17	»	17					
XLIX.	14	»	14				G44-e	
							B44-G	
L.	14	»	10				D48	
		»	4					
						B44-d		
LI.	16	85	5			F 52		

rtie du Fou, 3e défense, 5e attaque. . . . . 55-57 D 4 G
— . . . . . 57-59 D 4 G
— . . . . . 55-56 D 4 G
— . . . . . 56 D 4 G
— 6e attaque. . . . . 54 D 3 G
— 7e attaque. . . . . 59 D 5 G
— . . . . . 60-61 D 6 G
— . . . . . 59-65 D 6
— 4e défense (partie Berlinoise). . . . . 37-39 2 G
rtie du Cavalier, 1re défense, 1re attaque. . 230 D 1 G
— 2e attaque. . 106-110 4 G
— 3e attaque. . 231-234 D 1 G
— 2e défense. . . . . 122-123 8 G 234-236 D 2 G
— 3e défense. . . . . 95-100 1 G
— 4e défense (Contre Gambit), 1re attaque. . 237-239 D 3 G
— 2e attaque. . 117-122 7 G 236-237 D 3 G
— 5e défense (Italienne), 1re attaque. . 242-243 5 G
— (Partie Ecossaise), 2e attaque. . 215-216 37 G
— . . . . . 204-208 35 G
— . . . . . 208-215 36 G
— . . . . . 191-198 32 G
— . . . . . 198-202 33 G
— . . . . . 189-191 31 G
— (Partie Lopez), 3e attaque. . 240-242 D 4 G

Tab.	Var	Déb	Var.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
LI.	16	86	5	e 45	G56	F 43			
				e 55	B63	f 56			
		87	6				b 42	c 33	∞
						F 53	F42-b	F 51	d 64
LII.	19	»	10						G66
		»	8					F 53	
		»	1					F 75	
							c 33		
LIII.	14	88	14				d 64		
								d 34	
LIV.	15	»	2				D75		
								d 44	∞
		»	13					e 44 d	e 35
LV.	12	»	11						B35
		»	1					F 62	
								∞	
LVI.	17	»	17						
LVII.	17	»	17				G66		
							d 34		
LVIII.	14	89	13						
							d 44		
		90	1						
							∞	c 33	
LIX.	18	91	6				d 64		
								H15	e 35
		»	12					G66	∞
LX.	13	»	2						
		»	1						G57
									F2
		»	7				D66		
		»	3						
							G66		
							G57		
LXI.	16	92	9			G66	d 54		
								F76 ⩽ f	
		93	1				G45-e		
								G76-f	g 3
		»	2					D48	
									D2
		»	4						

lie du Cavalier, 5e déf. 4e attaq. 1re man. . . . . 123-125 9 G

(Partie Evans), 2e man., 1re cat. . 216-229 38,40,41 G

— . . . . . 216-229 38,39 G

— . . . . . 216-222 38 G

— . . . . . 220 38 G

Partie ordinaire, 2e cat. . 155-162 21,22 G

— . . . . . 255-256 D 15 G

— . . . . . 179-185 29 G 256

— . . . . . 185-189 30 G

— . . . . . 256 D 15 G

— . . . . . 170-178 26,27,28 G

— . . . . . 163-170 24,25 G

3e cat. . 244-249 D 7,8,9 G

— 4e cat. . 243 D 6 G

— 5e cat. . 152-155 20 G

— . . . . . 250-255 D 12,14 G

— . . . . . 250-255 D 12,14 G

— . . . . . 249-250 D 11 G

— . . . . . 150-152 19 G

— . . . . . 148-150 17,18 G

— 3e man., 1re cat. . 126-130 10 G

(Partie Calabrois ou Bilguer), 2e cat. . 126 10 G

— — . . . . . 134-135 12 G

— — . . . . . 135-136 13 G

Tab.	Var.	Déb.	Var.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
LXII.	15	»	15	e 45	G36	F43	G57	G76	H16
				e 55	B63	G66	G45-e	D48	
LXIII.	11	»	11						
LXIV.	14	»	6						
	»	»	8						∞
LXV.	12	94	7		D66				
		95	5		F53				
LXVI.	19.	96	8		F64				
		97	8		G66				
		98	3	f 66					

du Cavalier, 5e défense, 4e att., 3e man., 2e cat. . . 143-148 16 G

— . . . . . 136-140 14 G

— . . . . . 141-143 15 G

— . . . . . 131-134 11 G

— 6e défense. . . . . 104-106 3 G

— 7e défense. . . . . 116-117 6 G

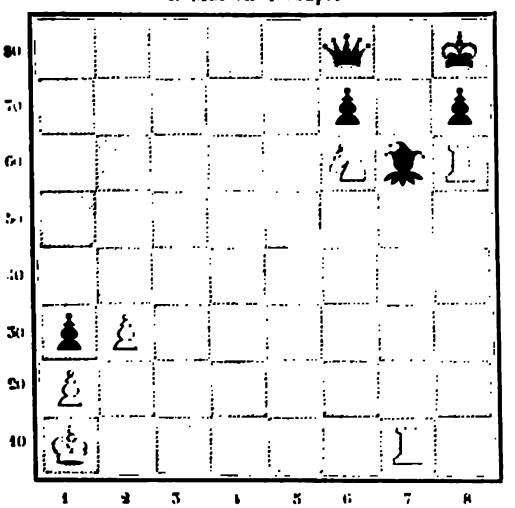
— 8e défense. . . . . 100-103 2 G

— 9e défense. . . . . 111-115 5 G

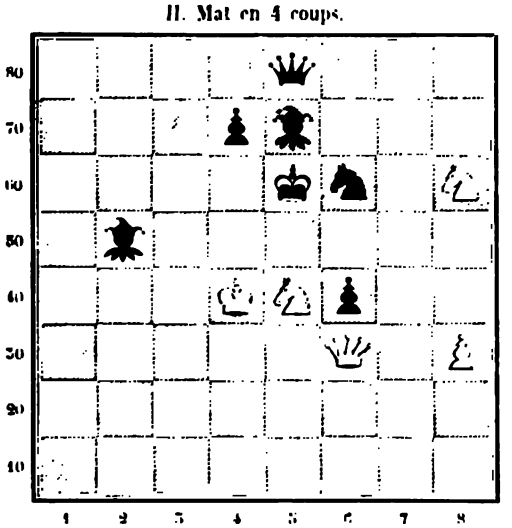
du Pion du Fou du Roi. . . . . 503-504 18 G

Nous n'avons pu, à notre très grand regret, ajouter aux planches des problèmes les lettres
nt nous nous servons dans ce livre pour désigner les pièces, ainsi que nous l'avions dit
ns notre avant-propos; l'augmentation considérable des frais, et le retard qu'auraient
asionné la gravure et la fonte des caractères nécessaires, nous ont déterminé à adopter les
ires usitées dans presque tous les ouvrages d'Échecs ; ces signes, d'ailleurs, sous le rapport
la clarté, ne laissent rien à désirer. Mais pour les solutions, nous sommes restés fidèles à
notation de l'ouvrage, ainsi qu'à la manière de nommer les pièces (voir la fin de l'avant-
ppos). Le problème XXV se trouve sur le titre.
Il est bien entendu que, dans tous les problèmes, les Blancs ont le trait et gagnent la
rtie.

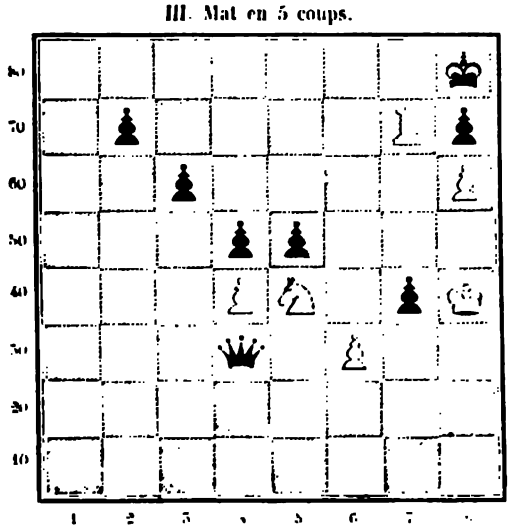
I. Mat en 4 coups.



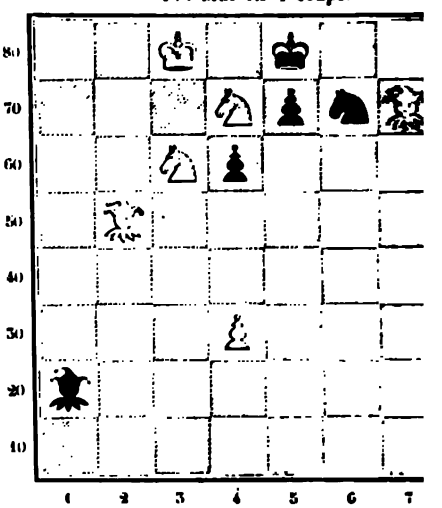
II. Mat en 4 coups.



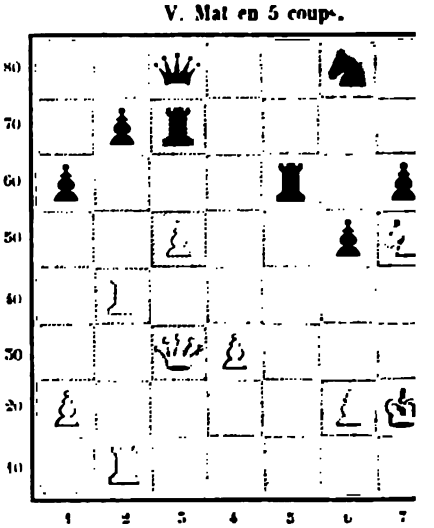
III. Mat en 5 coups.



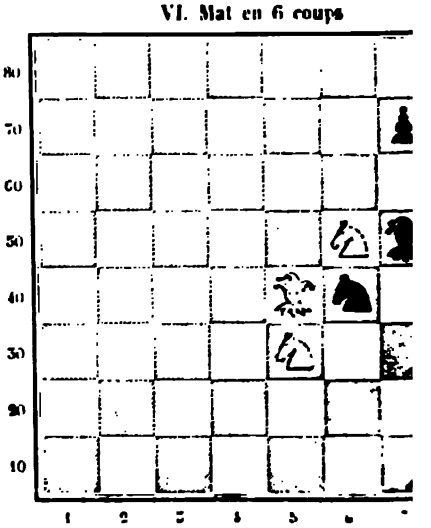
IV. Mat en 4 coups.



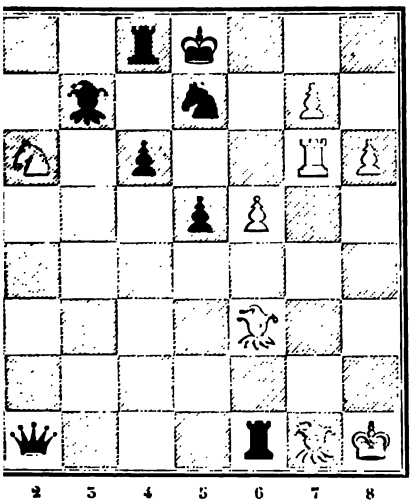
V. Mat en 5 coups.



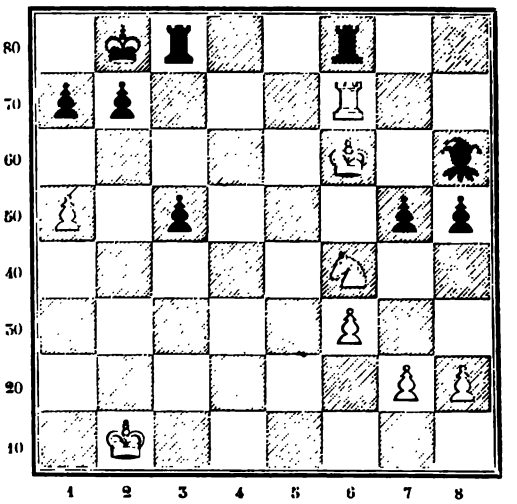
VI. Mat en 6 coups



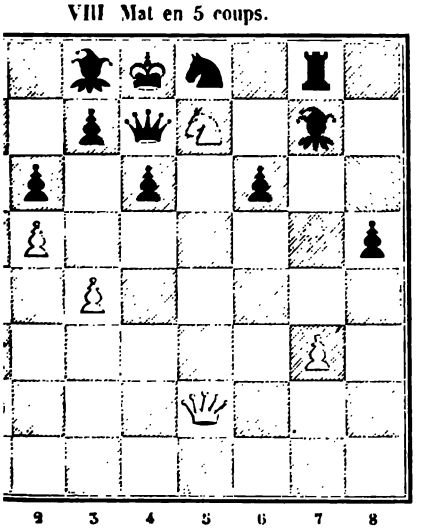
VII. Mat en 6 coups.



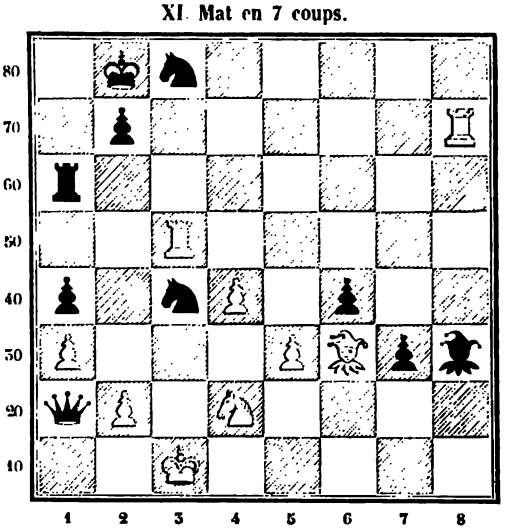
X. Mat en 7 coups.



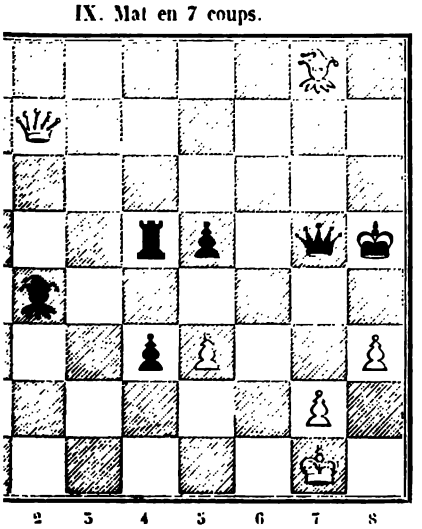
VIII Mat en 5 coups.



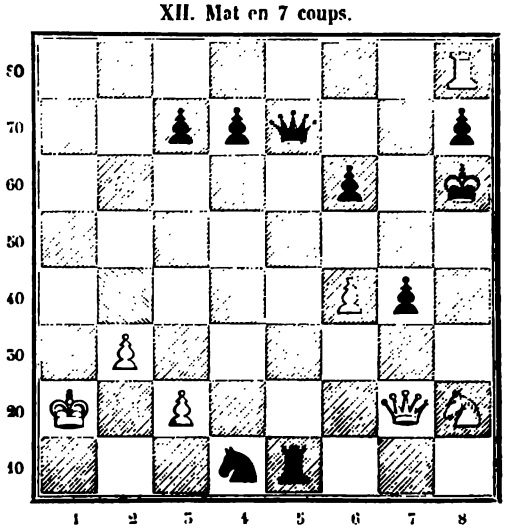
XI. Mat en 7 coups.



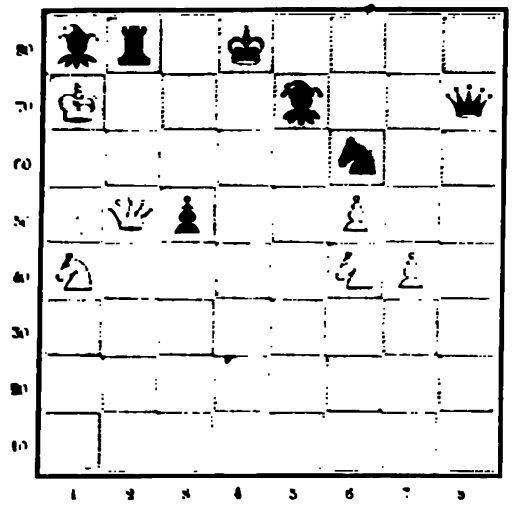
IX. Mat en 7 coups.



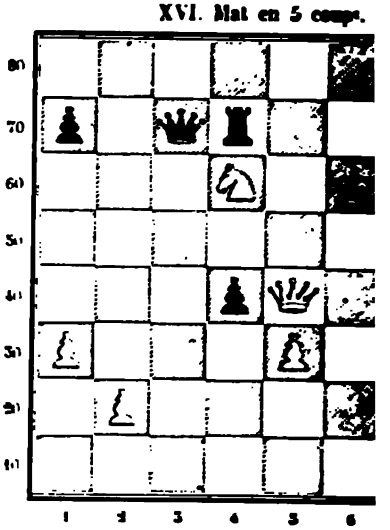
XII. Mat en 7 coups.



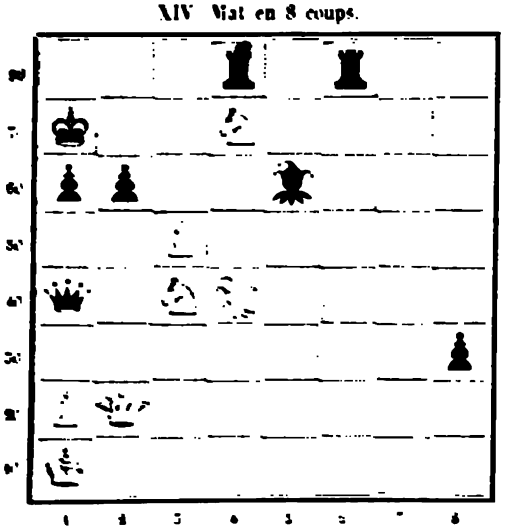
XIII Mat en 7 coups.



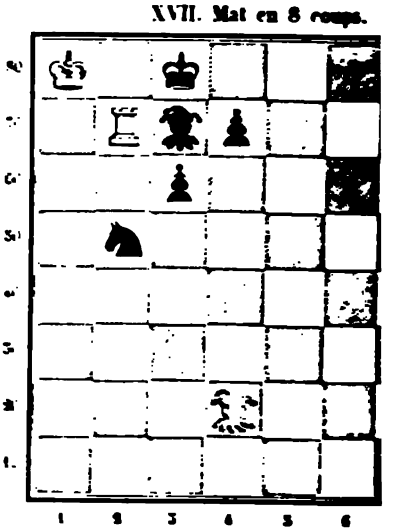
XVI. Mat en 5 coups.



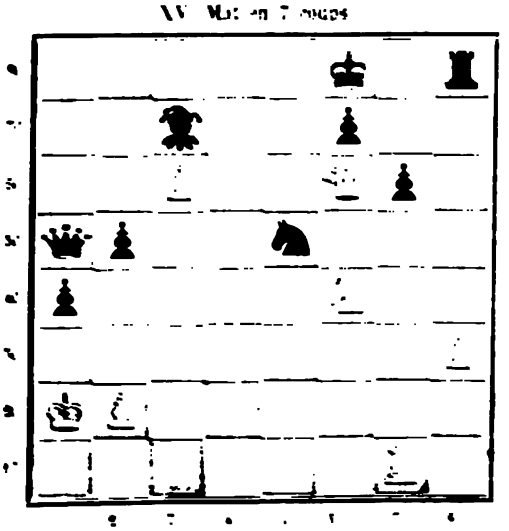
XIV Mat en 8 coups.



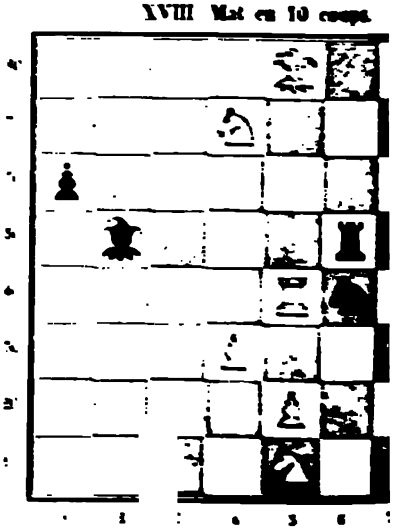
XVII. Mat en 8 coups.



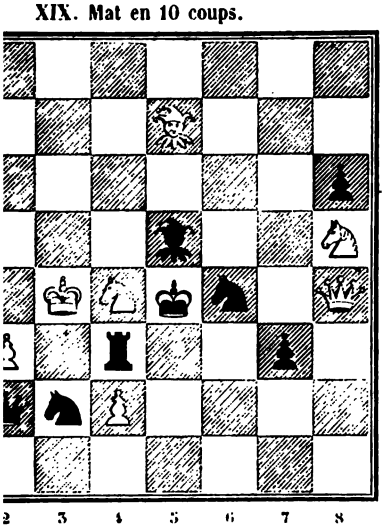
XV Mat en 7 coups



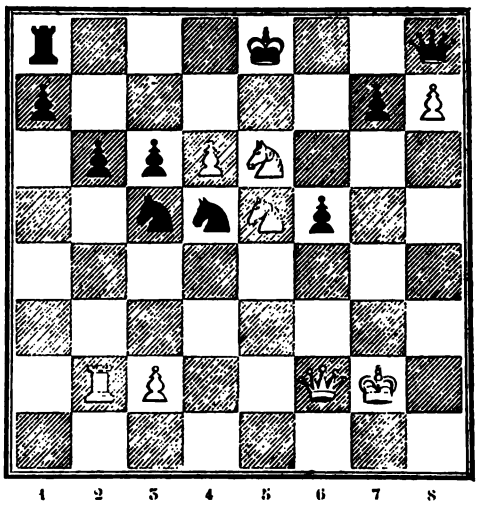
XVIII Mat en 10 coups.



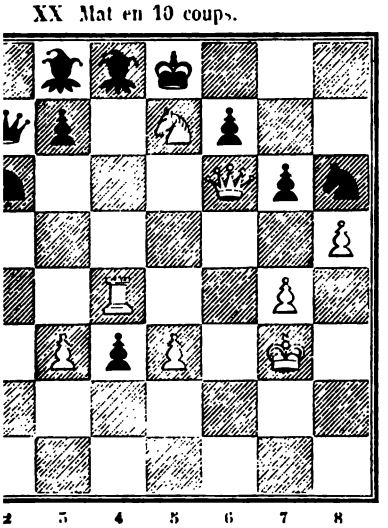
XIX. Mat en 10 coups.



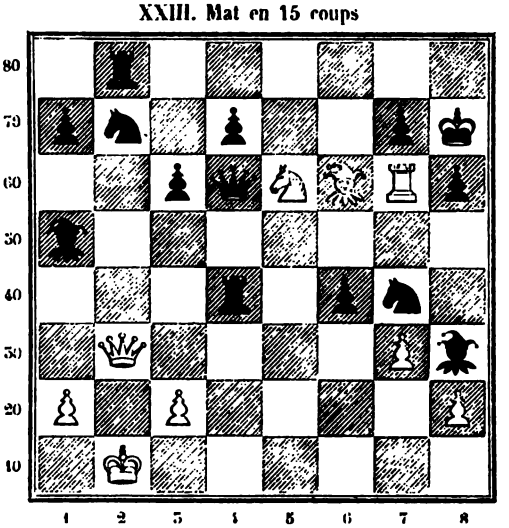
XXII. Mat en 10 coups.



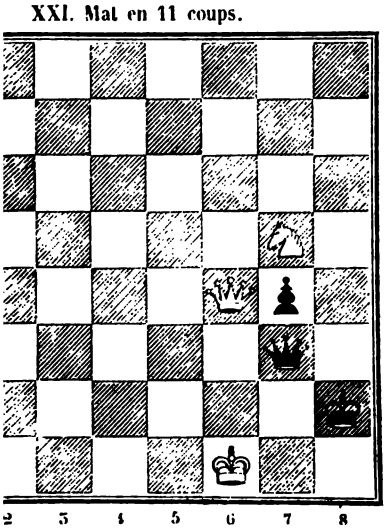
XX Mat en 10 coups.



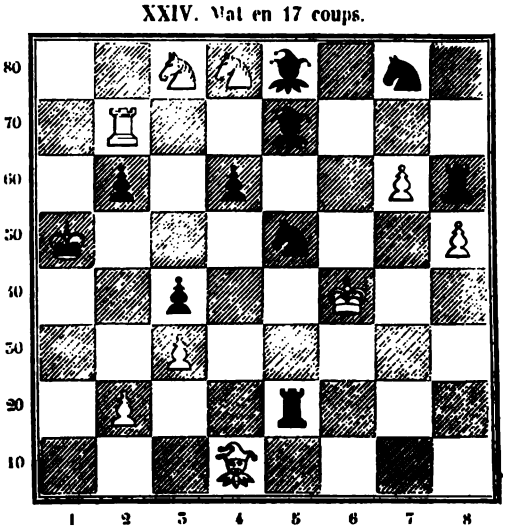
XXIII. Mat en 15 coups



XXI. Mat en 11 coups.



XXIV. Mat en 17 coups.



SOLUTION DES PROBLÈMES.

I. — 4.

\67-C	D 77 *mll.*
\57	D 66≍G
166-D	h 68 ou 58
168 *mat.*	

II. — 4.

)57✕	E64
)72	D 67 *mll.*
)62✕	C 63
)82 *mat.*	

III. — 5.

[75	E 87 *mll*
[85✕	E 76
;64✕	E66 *mll.*
55≍e	E 67
[65 *mat.*	

IV. — 4.

53	e55 *mll.*
45	C 65 ✕
73	ce qu'ils voudront.
64 ou 66 *mat.*	

V. — 5.

48✕	E 57-G
46✕	E 48-H
66✕	H 66-D
36	ce qu'ils voudront.
18 *mat.*	

VI. — 6.

77≍g	E 48
56✕	E 58
37✕	E 48
4. F 36	F n'importe où.
5. G 45	n'importe quoi.
6. B 27 ou 56 *mat.*	

VII. — 6.

1. F 58	D 45✕
2. H 27✕	G 67
3. g 87 + D✕	E 75
4. D 77✕	E85
5. F 67-G *mat.*	

1. Variante.

1.	D 56-f
2. g 87 + D✕	G 87-D
3. H 65✕	E 86
4. B 74✕	A 74-B
5. H 85 *mat.*	

2. Variante.

1.	F 62-B
2. H 64≍d	G 67
3. g 87 + D✕	E 75
4. D 65✕	E 86
5. D 66✕	E 85 ou 87
6. F 67-G ou D 77 *mat.*	

3. Variante.

1.	G 67-H
2. g 87 + D✕	E75
3. D 77✕	E 85
4. F 67-G *mat.*	

4. Variante.

1.	H 17≍C
2. H 17≍H	La suite comme dans la première solution.

VIII. — 5.

1. G 63✕	D 63-G
2. b 63-D	C 61-F
3. A 61-C	n'importe où.
4. A 81 *mat.*	

Variante.

2.	f 56
3. A 81	F 55
4. D 55-F	d 55-D
5. A 83-C *mat.*	

IX. — 7.

1. D 78✕	D 68
2. D 56✕	D 57
3. g 47✕	E 48
4. D 26✕	E 38-h
5. F 65	D 47≍g *mll*
6. D 27✕	E 48
7. D 47-D *mat.*	

X. — 7.

1. D 64✕	E 81
2. D 74	A 82
3. G 54	H 83
4. G 62✕	a 62-G
5. a 62-a	H 63
6. D 63-H	b 63-D
7. H 71 *mat.*	

XI. — 7.

1. H 72≍b	E 81
2. H 62✕	E 71
3. A 73✕	E 62-H

4. A 72 ✕ E 51
5. b 42 ✕ a 32-b
6. B 43 ≍ G E 41
7. A 42 *mat.*

XII. — 7.

1. G 47 ≍ g E 77
2. H 87 ✕ E 87-H
3. G 68 ≍ E 86 ou 88
4. D 87 *mat.*

1. Variante.

2. E 76
3. D 54 ✕ D 65
4. G 68 ✕ E 75
5. H 77 ✕ D 76
6. H 76 ≍ D E 84 ou 85
7. D 74-d *mat.*

2. Variante.

1. E 67
2. H 87 ✕ D 77
3. G 68 ✕ E 68-G
4. D 77 ≍ D E 58
5. D 78-h *mat.*

3. Variante.

3. E 58
4. D 38 ✕ E 67
5. f 56 ✕ E 57
6. D 47 ✕ E 68-G
7. D 48 *mat.*

XIII. — 7.

1. G 65 ✕ E 83
2. D 82 ≍ A E 74
3. D 83 ✕ E 64
4. D 53 ≍ c E 74
5. D 83 ✕ E 64
6. D 73 ✕ E 54
7. B 33 *mat.*

XIV. — 8.

1. D 62 ≍ b E 81
2. D 71 ✕ E 71-D
3. c 63 ✕ E 81
4. B 62 ✕ E 71
5. B 41 ✕ D E 81
6. B 62 ✕ E 71
7. B 54 ✕ E 81
8. B 73 *mat.*

XV. — 7.

1. H 67-g D 42
2. D 88 ≍ H E 75
3. D 66 ✕ E 85
4. H 87 ✕ D 86
5. G 54 G 63-c
6. D 63 ≍ G E 84
7. H 86 — D *mat.*

Variante.

1. F 84
2. D 88 ≍ H E 75
3. D 55 ≍ G E 86
4. G 65 ✕ f 65-G
5. D 77 ✕ E 85
6. H 65 ≍ f F 75
7. D 75-F *mat.*

XVI. — 5.

1. D 65 ✕ E 57
2. D 56 ✕ E 48
3. F 14 G 55
4. B 45 ce qu'il voudra.
5. D 38 *mat.*

XVII. — 8.

1. C 51 d 54
2. B 66 F 55
3. G 85 d 44
4. A 74 F 73
5. G 64 ✕ B 64-G
6. A 73 ≍ F F 84
7. A 74 ✕ E 85
8. A 84 *mat.*

XVIII. — 10.

1. G 27 ✕ E 47
2. G 35 ✕ E 48
3. G 56 ≍ H E 47
4. G 35 ✕ E 48
5. G 27 ✕ E 47
6. B 55 ✕ E 56
7. G 35 ✕ E 65
8. B 43 ✕ E 66
9. G 47 ✕ E 56
10. B 35 *mat.*

XIX. — 10.

1. D 46 ≍ G F 46-D
2. G 66 ✕ E 55
3. G 74 ✕ E 45
4. G 53 ✕ E 55
5. G 34 ≍ A E 45
6. G 53 ✕ E 55
7. G 74 ✕ E 45
8. G 66 ✕ E 55
9. G 47 ✕ E 45
10. d 34 *mat.*

XX. — 10.

1. A 84 ≍ F E 84-A
2. G 67 ≍ g E 74
3. D 75 ✕ E 63
4. G 55 ✕ E 54
5. e 45 ✕ E 45-e
6. G 74 ✕ E 54
7. D 65 ✕ E 65
8. G 86 ✕ E 66
9. D 57 ✕ E 57-D
10. G 78 *mat.*

l. — 11.
E18
E28
E18
D28
D38×
D g38-D
E18
E28
E18
g28
t.

L. — 10.
b53-D
G46×
G65-B
E84
E83
G86
E82
G78-h
G66
at.

. — 15.
E88
E78
E88
E87
E88
E87
E88
E87
D84
E88
E87
F84-D
E88

14. H47× E78
15. G86 *mat.*

XXIV. — 17.

1. A71× E52
2. F41× E53
3. G65× E54
4. G73× E53
5. G61× E54
6. B62≥b E65
7. G73× E66
8. G85≥C E65
9. F74× B74-F
10. G73× E66
11. B74≥B E77
12. G85× E88
13. g77× E78
14. B86× F80-B
15. g86-F+B× E88
16. A78× H78-A
17. B67 *mat.*

XXV. — 51.

1. G36 E86
2. G44 E87
3. G63 E86
4. G84 E87
5. F27 E86
6. E26 E87
7. H15 E88
8. D23 E87
9. D83 E77
10. H25 E87
11. H85× E77
12. H86 E86-H
13. G65× E75
14. G53 E64
15. C31 E75
16. F36 E64
17. D74× E55
18. D34 E46
19. D64× E57
20. G45 E48
21. D46 E38
22. E35 E48
23. E44 E38
24. E54 E48
25. E64 E38
26. E75 E48
27. E86 E38
28. E87 E48
29. E88 E38
30. C64 E48
31. F25 E38
32. F16× E48
33. g57× E58-h
34. D36× E48
35. D18× E47
36. F38× E58
37. F27× E47
38. F36× E56-f
39. D38× E67
40. D58× E56
41. g67× E65
42. G53× E64-C
43. D54× E73
44. D63× E82
45. D62× E83
46. D72× E84
47. D82× E75
48. D73× E86
49. D83× E75
50. D74× E86
51. g77 *mat.*

ERRATA.

Pages 6, ligne 2, au lieu de *résolut*, lisez : *résolu*.

— 48, ligne 1, au lieu de 1re *attaque* 2e *défense*, lisez : 1re *attaque* 1re *défense*.

— — Note 6, au lieu de ○-○-○ ——, lisez : —— ○-○-○.

— 52, var. 1, coup 8, au lieu de c53-e, lisez : c54-e.

— 54, au lieu de 2e *attaque*, 1re *manière*, *début* 17, 2e *manière*, 1re *attaque*, 2e *manière*, *début* 18, lisez : 1re *attaque*, 2e *manière*, *début* 17, 2e *attaque*, 1re *manière*, *début* 18, 2e *manière*.

— 72, var. 5. coup 4, au lieu de g57, lisez : g47.

— 74, var. 8, coup 11, au lieu de D54, lisez : d54.

— — — 12, — e34-d, lisez : e54-d

— — — 15, — b54-C, lisez : B54-c.

— 76, Note 1, colonne 2, ligne 2, au lieu de *si de plus amples recherches démontraient*, lisez : *si de plus amples recherches démontraient que cette attaque est bonne.*
A la fin de cette même note, au lieu de *bornera*, lisez : *bornerait*.

— 78, var. 9, coup 12, au lieu de B55 (2), lisez : B55 (3).

— — — 15, au lieu de D73-B (3), lisez : D73-B (4).

— 101, coup 3, au lieu de F34, lisez : F43.

— 106, var, 5, coup 9, au lieu de F52, lisez : F52×.

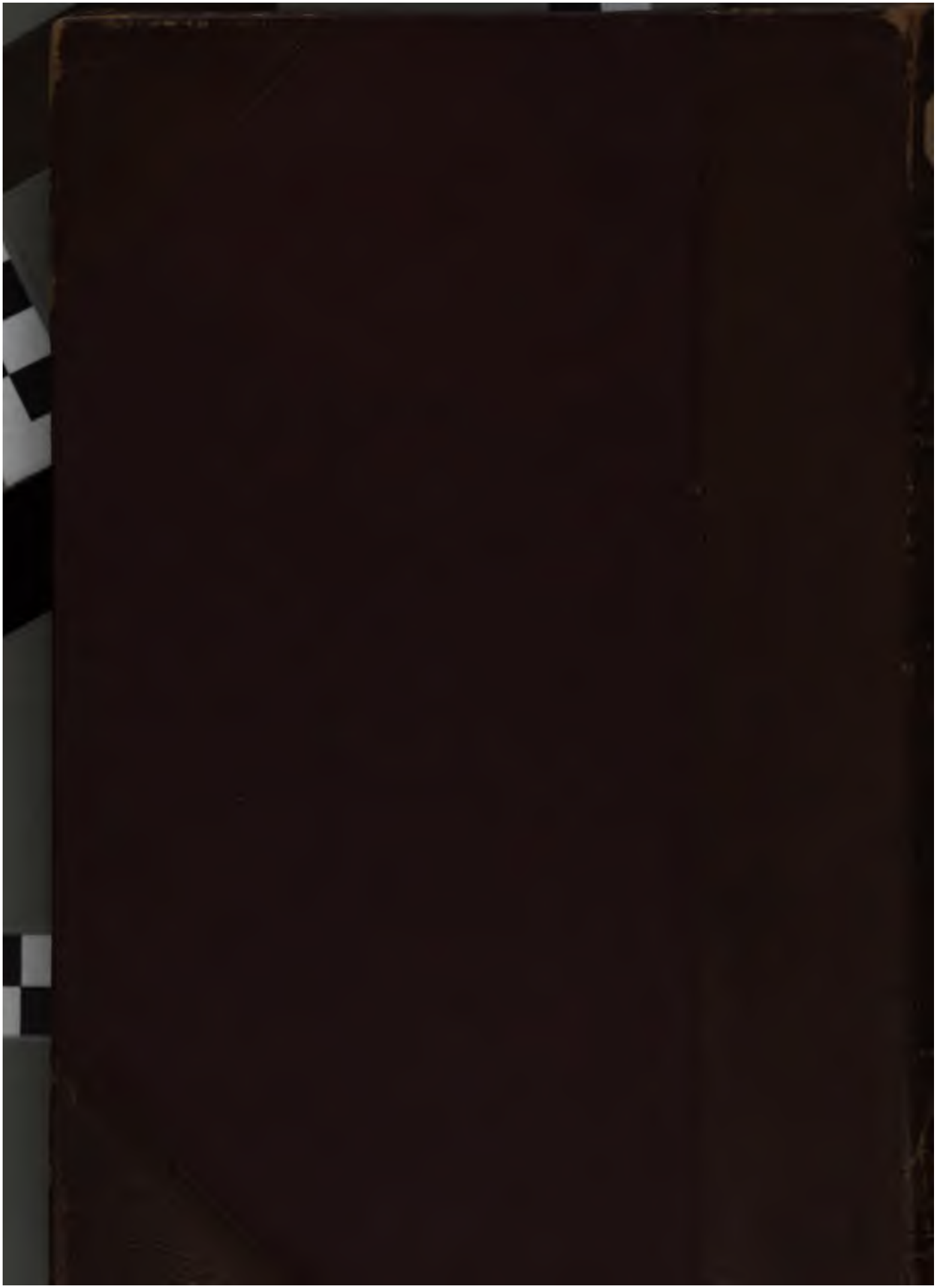
— 108, var. 2, coup 6, au lieu de G57, lisez : g57.

— 124, au lieu de *var.* 14, lisez : *var.* 13.

— 136, var. 3, coup 10, au lieu de G81-H, lisez : G18-H.

— 172, au lieu de Tab. XLIV, lisez : Tab. LXIV.

— 195, planche X, case 66, au lieu de ♔ lisez : ♕

FIN.

This book should be retur
the Library on or before the l
stamped below.
A fine of five cents a day in
by retaining it beyond the
time.
Please return promptly.